Nintendo Switch · eShop · Retro

05/21 · Ausgabe 289 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

05
4 194373 905508

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

TEST

MONSTER HUNTER RISE

Darum solltet ihr Monster Hunter spielen – plus Guide für den perfekten Einstieg!

SPECIAL

WEGWEISENDE NINTENDO-SPIELE

Die Meilensteine der Nintendo-Geschichte – kennt ihr sie alle?

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folgen jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folgen jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folgen jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify | Listen on Apple Podcasts | Listen on Google Podcasts | STITCHER | TUNE IN | Podimo

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Gewöhnlich ist im Frühjahr in der Spielebranche nicht allzu viel los. Die großen Veröffentlichungen finden vor Weihnachten oder dem Ende des Geschäftsjahres im März statt, und diese Termine haben wir beide hinter uns. Umso schöner, dass das hervorragende Monster Hunter Rise die Switch beehrt und so für Zerstreuung in der Flaute sorgt, wie ihr unserem großen Test entnehmen könnt. Und schon Ende April steht mit New Pokémon Snap einer der größeren Nintendo-Titel dieses Jahres vor der Tür (wir haben natürlich eine spannende Vorschau auf Basis eines virtuellen Preview-Events im Heft), die Klinke wird es dann bald Mario Golf: Super Rush in die Hand geben. Die ruhige(re) Zeit kann man aber nutzen, um den Pile of Shame der gekauften, aber nicht gespielten Titel abzuarbeiten, oder man füllt Wissenslücken zu Klassikern. Für Zweiteres haben wir in dieser Ausgabe das perfekte Special, nämlich eine Auflistung der wichtigsten Games für Nintendo-Konsolen mitsamt der Gründe, wieso sie so wegweisend waren! Kennt ihr sie alle? Welcher Titel gehört eurer Meinung nach unbedingt auch dazu?

Was hat sich sonst noch getan? Auf der Teamseite haben wir uns entschieden, statt der Meinungsmache eine weitere Seite für die Vorstellung der Redaktionsmitglieder bereitzustellen. Wieso? Mit unserer kleinen Kernredaktion war es zeitaufwendig, die genannten Spiele alle auszuprobieren, manchmal auch nicht möglich – gerade aktuell in Homeoffice-Zeiten kann man sich nicht mal eben an den Platz des Kollegen setzen, um ein Spiel anzuzocken. Da finden wir es sinnvoller, die Personen ins Rampenlicht zu rücken, die jeden Monat dabei helfen, die N-ZONE auf die Beine zu stellen, unsere Videos für Youtube schneiden und einsprechen, unsere Webseite betreuen und natürlich unsere Schwesterhefte befüllen. Befüllen ist ein gutes Stichwort, denn gut gefüllt ist die aktuelle N-ZONE auf jeden Fall, unter anderem mit aktuellen Tests zu Spielen aus allen Genres (Plants vs. Zombies, Story of Seasons, Harvest Moon, Apex Legends und mehr), Vorschauen (unter anderem zu Teenage Mutant Ninja Turtles), einem Retro-Artikel, Community-Seiten, News, Meinungen und vielem mehr!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 05/2021

Über 70 Stunden
So viel Zeit investierte Yannik in den Test des gelungenen Action-Rollenspiels Monster Hunter Rise. Sein Urteil (Vorsicht, Spoiler): Capcom hat mal eben ein fantastisches Spiel für die Switch kreiert! Außerdem liefert Yannik praktische Tipps zum perfekten Start ins Leben als Monsterjäger. Waidmannsheil!

Die erste N-ZONE
Redaktionsneuzugang Carlo ist erst seit einem Arbeitstag hier, schon findet der Video-Redakteur Platz auf der jüngst erweiterten Teamseite. Herzlich willkommen!

Dreimal
wechselte das Wetter während des Verfassens dieser Seite. Sonnenschein, bewölkt, Schneegestöber – das ist eben April ...

HEFTINHALT 05/2021

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Nintendo-Games, die ihr kennen solltet! 14

VORSCHAU

New Pokémon Snap 22

Roller Champions 26

Knockout City 30

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge 34

Disgaea 6: Defiance of Destiny 38

Der Herr der Ringe: Gollum 40

Termine 42

TEST

Team 44

Monster Hunter Rise 46

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town 50

Harvest Moon: Eine Welt 56

Sea of Solitude: Director's Cut 60

Apex Legends 64

Crash Bandicoot 4: It's About Time 66

Plants vs. Zombies: Schlacht um Neighborville – Complete Edition 68

Dry Drowning 70

Can't Drive This 72

Topspiele 74

SERVICE

Monster Hunter Rise: Tipps & Tricks 78

RETRO

Pokémon Pinball 82

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

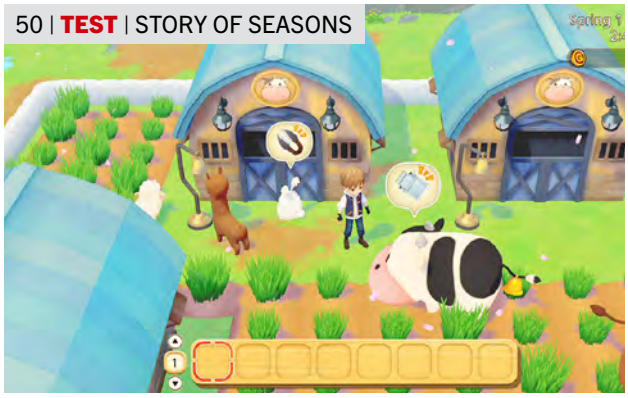
46 | TEST | MONSTER HUNTER RISE

34 | VORSCHAU | TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

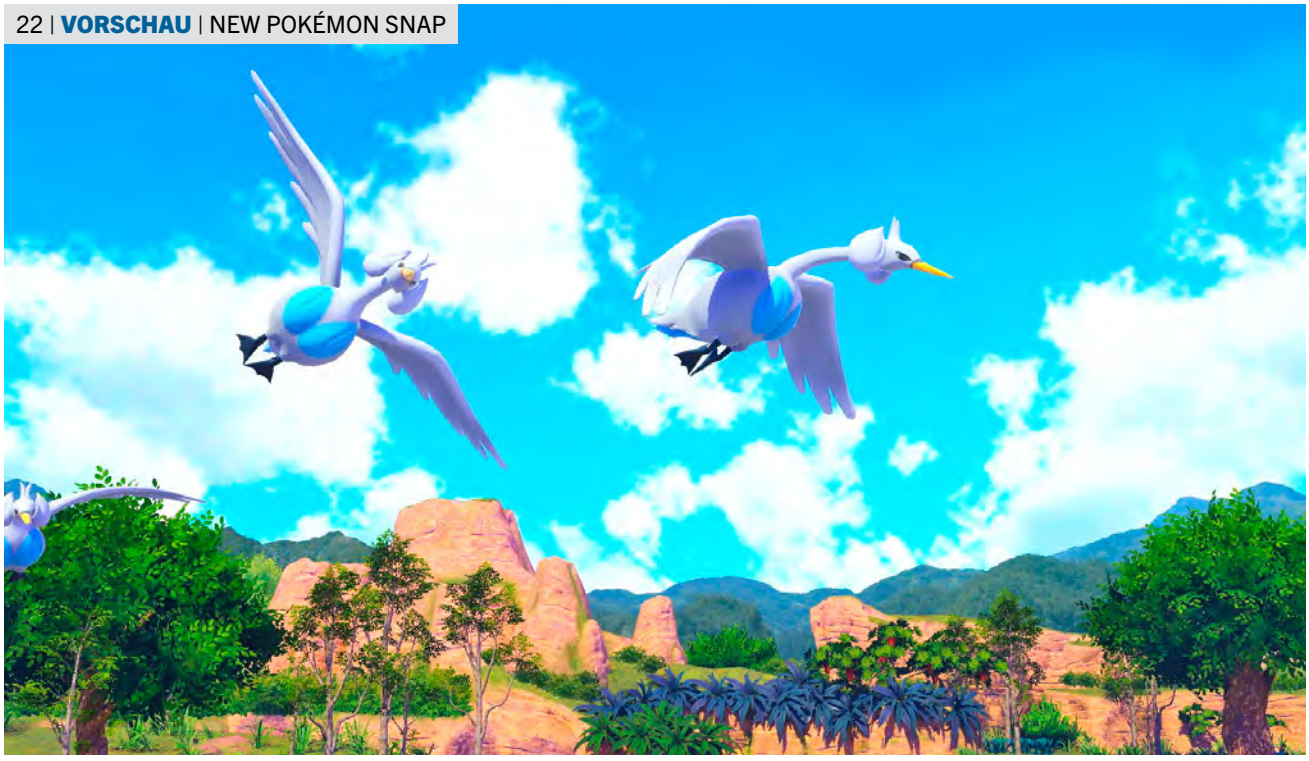
66 | TEST | CRASH BANDICOOT 4

56 | TEST | HARVEST MOON

50 | TEST | STORY OF SEASONS



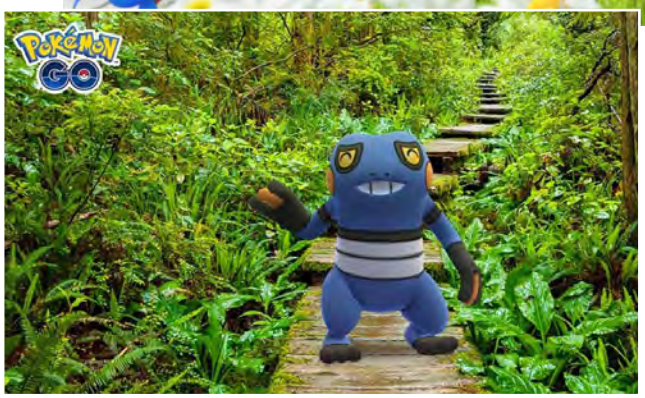
22 | VORSCHAU | NEW POKÉMON SNAP



Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

WIE POKÉMON GO: NEUE AR-SPIELE IN PLANUNG

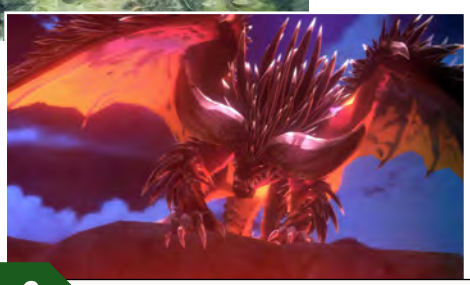
Niantic und Nintendo haben sich zusammengetan, um mehrere AR-Games im Stil von Pokémon Go zu veröffentlichen. Der erste Titel erscheint schon 2021.



Pokémon Go ist seit der Veröffentlichung 2016 erfolgreich, selbst aktuell in den Zeiten der Pandemie – durch Anpassungen des Gameplay kann man nun auch relativ bequem in den eigenen vier Wänden spielen, ganz ohne die Wohnung verlassen zu müssen. Im AR-Konzept sehen Nintendo und Entwickler Niantic aber offensichtlich noch mehr Potential, weshalb in diesem Jahr ein weiterer Titel mit entsprechenden Features veröffentlicht werden soll. Statt Pokémon sind dieses Mal die putzigen Wuselwesen Pikmin die Stars des Spiels, einen konkreten Termin für den Release gibt es jedoch noch nicht. Auch das genaue Spielprinzip hinter dem Konzept ist bislang unbekannt. Mario-Vater Shigeru Miyamoto sagte dazu nur „Die AR-Technologie von Niantic ermöglicht es uns, die Welt so zu entdecken, als würden die Pikmin im Geheimen überall um uns herum leben". Außerdem soll das Spiel die Nutzer zur Bewegung animieren, ein Fitness-Aspekt wäre also denkbar. Weitere AR-Spiel-Umsetzungen mit Nintendo-Marken sind bereits in Planung. Entwickelt wird das Pikmin-AR-Spiel von Niantic Toyko Studio, das 2018 gegründet wurde und, wie der Name bereits verrät, zu Niantic gehört, den Schöpfern des Welthits Pokémon Go.

MONSTER HUNTER RISE AUF ERFOLGSKURS

Das kürzlich erschienene und Switch-exklusive Monster Hunter Rise wurde bereits in den ersten Tagen nach Release millionenfach verkauft – ein großer Erfolg!



Monster Hunter Rise auf der Nintendo Switch verzeichnet bemerkenswerte Erfolge: Schon in der Release-Woche knackte Capcoms Action-Rollenspiel die Vier-Millionen-Marke. Eine Woche später kam eine weitere Million abgesetzte Einheiten hinzu (sowohl als Retail als auch digital), womit Rise mit Monster Hunter World gleichzog. Das letzte Spiel der Reihe verkaufte sich im gleichen Zeitraum ebenso oft, nur, dass es auf mehreren Plattformen erschien, nämlich auf der Xbox One und auf der PS4 – die PC-Fassung kam etwa ein Jahr später dazu. Monster Hunter Rise wird es World in dieser Hinsicht gleichtun, eine Umsetzung für Rechner ist für einen noch nicht genannten, späteren Zeitpunkt geplant. Mit dem Erfolg beim Verkauf des Switch-Spiels dürfte demnach ein weiteres Mal die Tatsache zementiert worden sein, dass es sich durchaus lohnt, für Nintendos Hybridkonsole zu entwickeln. Wahrscheinlich liegt der Erfolg des Switch-Spiels aber auch am Erfolg des direkten Vorgängers: Mit beinahe 17 Millionen verkauften Spielen und zusätzlich etwa sieben Millionen Käufen des Add-On Iceborne war World sehr erfolgreich, und auch viele Neulinge griffen bei diesem Titel zum ersten Mal zum Monsterjagdrollenspiel. Für die Zusammenarbeit zwischen Capcom und Nintendo ist der Erfolg von Monster Hunter Rise auf jeden Fall ein gutes Zeichen. Mit dem Release von Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin steht im Juli ein weiterer Switch-exklusiver Serienableger bereit.

NEUIGKEITEN UND WEITERE GERÜCHTE ZUR SWITCH PRO

Auch in den vergangenen Wochen tauchten wieder neue Hinweise und Gerüchte um eine vermeintliche Switch Pro auf.

Kaum etwas ist in der Welt von Nintendo so gewiss wie die Tatsache, dass Mario Schnauzbart trägt und Link ein Schwert ... und was noch? Gerüchte um eine Nintendo Switch Pro natürlich! In den letzten Monaten hat sich das Thema zu einem Dauerbrenner gemausert, ständig gibt es neue Gerüchte, mutmaßliche Insiderinfos und mehr. Wir haben in der N-ZONE bereits vielfach über die Switch Pro berichtet, genauso in unserem Podcast. Nun hat das US-Medium Bloomberg einen neuen Bericht mit Bezug auf einen vermeintlichen Nintendo-Insider veröffentlicht. Darin heißt es, die Switch Pro oder Switch XL soll auf ein 7-Zoll-Display mit OLED- statt LCD-Technik (wie bisher) setzen; das Panel der „normalen" Switch misst 6,2 Zoll Diagonale. Die Auflösung soll weiterhin bei 1280 mal 720 Pixeln liegen. Im TV-Modus soll die Switch Pro aber 4K-Auflösung können, zu diesem Zweck soll die Konsole mehr Leistung bekommen und möglicherweise auf die DLSS-Technik von Nvidia setzen, um die hohe Auflösung zu erreichen. Ein weiterer vermeintlicher Insider behauptet zudem, dass es Switch-Pro-exklusive Spiele geben soll, er wüsste von mindestens einem solchem Titel. Laut dieser Gerüchtequelle soll das aber die Ausnahme bleiben und vor allem bei Third-Party-Spielen der Fall sein, also nicht bei Spielen von Nintendo selbst. Wie das Medium Gamereactor herausfand, soll die Switch Pro beim Prozessor auf den neuen Tegra X1 von Nvidia setzen. Außerdem schürt eine Kampagne von Samsung die Gerüchte an, dass die verbesserte Switch auf ein OLED-Display des koreanischen Herstellers setzen soll.

KOMMEN BESSERE JOY-CONS?

Ein kürzlich aufgetauchtes Patent lässt überarbeitete Switch-Controller vermuten.

Der Patenteintrag stammt von März 2021 und zeigt interessante Details: Der Analogstick wandert nach unten, nach oben rutscht dafür das D-Pad. Am Pad sind im Patent nicht vier einzelne Buttons zu erkennen, sondern ein zusammenhängendes D-Pad, ähnlich wie bei den meisten gängigen Eingabegeräten. Des Weiteren erscheint der Analogstick flacher, eventuell behebt oder schwächt dies den gefürchteten Joy-Con-Drift ab. Aufgrund des häufig auftretenden Problems hagelte es bereits viel Kritik, Nintendo sieht sich in den USA zudem mit Klagen konfrontiert. Gerüchteweise handelt es sich bei der Joy-Con-Revision aus dem Patent um die Controller für die angeblich in den Startlöchern stehende Switch Pro.

N-ZONE-STECKBRIEF #68

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Alph

ERSTER AUFTRITT:
Pikmin 3 (2013)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pikmin 3 (2013)

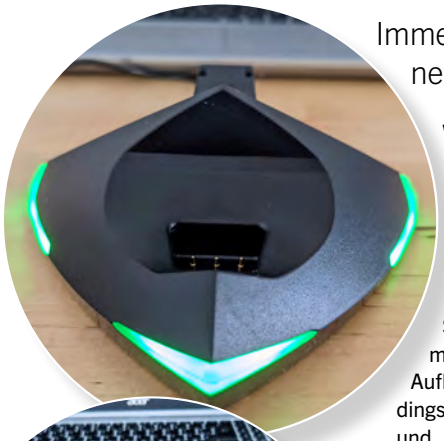
BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Alph ist einer der drei Erforscher in Pikmin 3 und Ingenieur des Raumschiffs S.S. Drake, das von seinem Großvater geschaffen wurde, der ebenfalls Drake hieß.

KURZBIOGRAFIE:
Alph ist das vierzehnte von fünfzehn Kindern seiner Eltern, er hat also eine ganze Horde von Geschwistern. In seiner Kindheit verbrachte er sehr viel Zeit mit seinem Großvater Drake, was ihn später auch dazu brachte, den Beruf des Ingenieurs zu ergreifen – sein Opa war auch einer und brachte dem jungen Alph viel Wissen bei, was ihm als Erwachsener sehr hilfreich ist. Der blauhaarige Forscher schreibt außerdem gern Gedichte, zwei davon sind in Pikmin 3 als Logbucheintrag enthalten, bei der deutschen Version allerdings nur eines. Alph ist bekannt als besonders freundliche und liebevolle Person mit einem sehr positiven Charakter, er hegt außerdem großen Respekt für Captain Charlie.

TRIVIA:
Alph hat blaue Haare und Sommersprossen auf den Wangen. Seine Augen sind im Spiel immer offen und blicken ziemlich erschrocken drein. Er ist der kleinste aller spielbaren Captains. Sein Raumanzug ist blau wie seine Haare.

SWITCH-ZUBEHÖR VON SNAKEBYTE IM TEST

Immer aufgeladene Controller und weniger Kabelsalat versprechen zwei neue Ladestationen von Snakebyte. Wir haben beide ausprobiert.



Welches Problem kennt wohl jede Gamerin, kennt jeder Gamer? Genau, leere Akkus; sei es bei einer Handheld-Konsole wie dem 3DS oder beim Controller für Heimkonsolen wie Switch und Co. Dies kann man nur durch rechtzeitiges Aufladen abwenden, das allerdings geht häufig mit Kabelsalat und Unordnung einher. Beide Probleme gleichermaßen lösen will der Hersteller Snakebyte mit neuem Zubehör für die Nintendo Switch. Wir haben uns Arrow Charge S sowie Dual Charge Base S genauer angeschaut.

Arrow Charge, die Kleine

Bei beiden Produkten handelt es sich um Ladestationen für Pro-Controller und Joy-Cons. Die kleinere von beiden, Arrow Charge S, kann maximal einen Pro-Controller sowie vier Joy-Cons auf einmal fassen und aufladen. Der Station liegt ein USB-C- auf USB-A-Kabel bei, damit kann die Ladestation direkt ans Switch-Dock angeschlossen werden, wahlweise auch an einen normalen USB-Netzstecker. Leuchten im Gehäuse zeigen an, ob die Station aktiv ist und ob (und falls ja, was) gerade geladen wird. Die Joy-Cons werden zum Laden einfach eingeschoben. Beim Pro-Controller funktioniert das Aufladen normalerweise nur kabelgebunden per USB-C, hier kommt ein beiliegender kleiner Adapter zur Verwendung, das ähnlich wie bei den Joy-Cons die Versorgung mit frischem Saft über simple Kontakte ermöglicht.

Charge Base, die Große

Die größere Ladestation, Dual Charge Base S, lädt einen Pro-Controller (mit demselben Dongle) und zwei eingeschobene Joy-Cons gleichzeitig auf, also insgesamt weniger Controller als die Arrow Charge S. Dafür bietet diese Station auch noch Platz für zehn Switch-Retail-Hüllen sowie die Switch mitsamt Dock. Mit dem ebenfalls beiliegenden Kabel (USB-C auf USB-A) lässt sich das gesamte Dock schnell und einfach ans Switch-Dock anschließen, was den Kabelsalat minimiert.

Was taugt's?

Arrow Charge S schlägt mit rund 18 Euro zu Buche. Der Preis mag niedrig sein, der Nutzen hält sich aber auch in Grenzen. Beim Aufladen jedenfalls arbeitet die Ladestation tadellos, viel mehr Ordnung schafft das Produkt aber nicht wirklich. Interessanter für Ordnungsfreunde ist Dual Charge Base S, da hier tatsächlich Kabelsalat minimiert wird und das Snakebyte-Dock Ordnung schafft. Dafür ist diese Station mit rund 25 Euro auch etwas teurer. Tadellos bei der Funktion arbeitet auch die große Ladestation, beide Produkte laden Pro-Controller und Joy-Cons zuverlässig und schnell auf.

MARIO KART MINI RC VON CARRERA

Carrera hat zusammen mit Nintendo eine Reihe von günstigen und hübschen Mini-Karts veröffentlicht. Was taugen die ferngesteuerten Autos für jeweils rund 30 Euro?

Welches Switch-Spiel ist mit aktuell über 33 Millionen Verkäufen das erfolgreichste überhaupt? Richtig, Mario Kart 8 Deluxe natürlich! Der Markt für Fans der Reihe ist also offenbar groß, dachte sich wohl auch Carrera, und veröffentlichte zusammen mit Nintendo eine neue Serie von winzigen ferngesteuerten Fahrzeugen im Mario-Kart-Look. Zur Auswahl stehen Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Toad und Gold-Mario, jeweils zu haben für rund 30 Euro. Im Lieferumhang enthalten ist neben dem Fahrzeug mit Fernsteuerung (die zugleich auch als Case für das Mini-Kart dient) ein kleines Ladekabel mit einem proprietären Anschluss fürs Fahrzeug am einen und einem USB-A-Port am anderen Ende. Die Funkverbindung setzt auf 2,4 Ghz, funktioniert im Test gut, könnte auf dieser Frequenz aber auch Probleme bekommen: Auf 2,4 Ghz funken fast alle WLan-Netzwerke, neben 5,0 Ghz. Batterien für die Fernbedienung sind im Lieferumfang enthalten, im Mini-Kart ist ein kleiner Akku verbaut, der rund 30 Minuten lang durchhält bis erneutes Laden notwendig wird. In circa 20 Minuten ist die Batterie wieder voll und das Kart kann mit bis zu 5 km/h weiterdüsen.

Winzig und schnell

Spannend an der Mini-Kart-Serie von Carrera ist vor allem die extrem kompakte Größe der Fahrzeuge. Die nämlich haben Ausmaße von ungefähr 6 mal 4 mal 4,5 Zentimetern – absolut winzig! Das macht sich auch beim Gewicht bemerkbar, denn die Karts passen nicht nur zu mehreren locker in eine einzelne Handfläche eines Erwachsenen, sie sind auch so leicht, dass man das Gewicht kaum wahrnehmen kann. Umso erstaunlicher mutet die Geschwindigkeit an: 5 km/h klingen auf dem Papier nicht nach viel, wenn das Mini-Fahrzeuge durch die Wohnung düst, wirkt es aber unheimlich schnell – was wiederum wohl auch an der winzigen Größe liegt.

Verarbeitung

Weniger erfreulich ist die Verarbeitung. Zwar ist alles robust und es kam beim Ausprobieren zu keinerlei Ausfällen oder sichtbarem Verschleiß, allerdings wirken Material und Verarbeitung eher billig und unsauber. Eine besonders lange Lebenszeit lässt das leider nicht erahnen. Auch wenn die Karts mit 30 Euro vergleichsweise günstig für die Produktkategorie sind, wäre mehr Qualität in diesem Bereich wünschenswert. Denn: Mit winzigen Toads, Mario, Yoshis, Luigis und Peaches durch die heimische Wohnung zu flitzen, macht Spaß, und die Karts haben genug Power, um auch Rampen und selbstgebaute Strecken zu überwinden. Mit der Akkulaufzeit von rund 30 Minuten sind außerdem ausreichend lange Spielsessions gewährleistet. Wenn der Hersteller es schafft, die Verarbeitungsqualität zu verbessern und einen standardisierte USB-C-Anschluss zu verbauen, wäre auch ein höherer Preis realistisch. Mario-Kart-Fans erfreuen sich aber auch so an den maßstabsgetreuen Karts und Fahrern, die ganz exakt genauso aussehen wie im Switch-Spiel.

LEGO-MARIO IST GROSSER ERFOLG

Die Kooperation von Nintendo und Lego entpuppte sich im letzten Jahr als erstaunlich erfolgreich, sagt der Lego-CEO.

Die Kooperation zwischen Nintendo und Lego sorgte für gefüllte Kassen, wie der dänische Spielzeugkonzern bekannt gab. So gehören die Mario-Lego-Sets 2020 zu den erfolgreichsten Produkten im Portfolio mit Fremdlizenz – Lego-Sets gibt es unter anderem auch zu Harry Potter oder Star Wars. Die Besonderheit des Nintendo-Lego ist das bislang ungewohnte Maß an Interaktivität, Mario reagiert etwa auf Berührungen mit diversen Feldern. Für die Zukunft plant Lego, diese Sparte weiter auszubauen und erweitert deshalb das Technologie-Team im Konzern, mit Nintendo wolle man auch in Zukunft eng zusammenarbeiten. Neben den unterschiedlichen Mario-Sets aus Lego, die sich in erster Linie an Kinder richten, brachte Lego letztes Jahr außerdem das (ebenfalls interaktive) Lego-NES auf den Markt, welches sich eher an erwachsene Sammler und Retro-Freunde richtet.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1461: Frühe Artworks zu den Pokémon-Spielen stammen aus dem Jahr 1990 und zeigen unter anderem Turtok in abgewandelter Form. Das Starter-Pokémon besitzt hier etwas größere Ohren als gewöhnlich und verzichtet auf seine beiden mächtigen Hochdruck-Pumpen.

1462: Noch bevor Shiny-Pokémon in Gold und Silber eingeführt wurden, also Monsterchen mit einer alternativen Färbung, gab es in der Anime-Serie bereits unter anderem das rosa Smettbo.

1463: Die Module der Pokémon-Editionen Rubin, Saphir, Smaragd, Feuerrot und Blattgrün machten ihren Namen alle Ehre: Während normale GBA-Module schwarz sind, erstrahlen diese Pokémon-Spiele tatsächlich in farblich passender Aufmachung.

1464: Das Pokémon Manaphy aus Diamant und Perl konnte durch in die Spiele der Pokémon-Ranger-Serie übertragen werden. Die Besonderheit: Pokémon Ranger war ein Spiel der davorliegenden Generation, das Manaphy-Ei stellte quasi ein Pokémon aus der Zukunft dar.

1465: Professor Esche, die erste Professorin aus den Pokémon-Editionen, war zuvor eine Trainerin des Backpacker-Typs. Dies gilt übrigens auch für ihren Vater Eberhard Esche. Diese Information erfährt man von einem Trainer während des Abenteuers.

1466: Pikachu ist seit Pokémon X und Y das einzige aller bisherigen Monsterchen, das in den Spielen der Hauptreihe stets eine Sprachausgabe besitzt und seine bekannten „Pika-Pika“-Töne statt einfacher Midi-Sounds von sich gibt.

1467: Die eigene Spielfigur aus Pokémon Sonne und Mond besitzt in den genannten Versionen eine Wii U. In den Editionen Ultrasonne und Ultramond wurde die Flop-Konsole gegen ihren Nachfolger ausgetauscht, die erfolgreiche Nintendo Switch.

1468: Zu Werbezwecken wurde kurz vor dem Kinostart von Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu eine Browser-Erweiterung von Warner Bros. veröffentlicht, die beliebige Websites in Pikachu-Sprache übersetzt. Da die Pokémon bekannterweise nur ihre eigenen Namen sagen können, ist der tatsächliche Nutzen dieses Features allerdings sehr fragwürdig.

1469: Das sehr menschenähnliche und etwas gruselige Pokémon Pantimos tritt im Realfilm Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu in einer Rolle auf und sorgt für eine lustige Szene. The Pokémon Company wollte ursprünglich jedoch von der Idee abweichen, das Psycho-Feen-Pokémon in einer realen Version darzustellen, da man Bedenken hatte, die Zuschauer damit eher abzuschrecken. Letzten Endes blieb die Szene im fertigen Film erhalten, da erste Testaufführungen sehr positiv ausfielen.

1470: Die Cover-Motive der beiden Pokémon-Spiele Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot und Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau ergänzen sich gegenseitig. Während das Bild vom Game-Boy-Advance-Packshot der Team-Rot-Edition ein paar Pokémon zeigt, die sich in einer Höhle befinden und auf ein großes Loch an der Decke hinaufsehen, zeigt das Motiv der DS-Version Team Blau ein paar Monsterchen, die von der Oberfläche in eben jenes Loch hinabblicken.

UPDATE VERBESSERT GRAFIK VON FORTNITE AUF DER SWITCH

Dank eines Updates von Epic Games erhöht sich die Auflösung von Fortnite auf der Switch und die Performance des Battle-Royale-Spiels wurde ebenfalls spürbar verbessert.

Das wohl bekannteste Battle Royale der Welt (und eins der bekanntesten Games generell), Fortnite, ist für zahlreiche Plattformen erschienen, darunter auch die Switch. Diese Version allerdings lässt grafisch nach wie vor zu wünschen offen. Auch mit dem neuen Update kommt die Nintendo-Version nicht an die Playstation- oder gar PC-Qualität heran, das wäre aufgrund der technisch vergleichsweise schwachen Hardware auch kaum möglich. Die maximale Auflösung des Spiels wurde aber erhöht. Zur Erklärung: Spiele laufen generell auf der Switch im TV-Modus maximal in 1080p, im Handheld-Betrieb sind bestenfalls 720p möglich. Je nach technischem Anspruch verwenden viele Games eine dynamische Auflösung, das machen auch viele Nintendo-Titel so. Dabei wird die Auflösung jederzeit flexibel angepasst, um die Bildwiederholrate stabil zu halten. Vor dem neuen Update lief Fortnite im Handheld-Modus auf der Switch im Bestfall mit einer Auflösung von 1000 x 560, nach dem Update sind es 1170 x 660 (immerhin knapp 40% mehr Pixel). Im TV-Modus gelang dank Optimierung die Steigerung von vorher maximal 1390 x 780 auf 1560 x 880. Möglich wird die technische Verbesserung durch ein Update für den Renderer, wodurch der Grafikprozessor der Switch noch besser genutzt werden kann als vorher. Das erhöht nicht nur wie Auflösung, auch die Framerate soll nun stabiler sein und weniger oft absinken. Zudem schrumpft die Dateigröße des Spiels auf der Switch durch das Update um rund 140 MB.

PAC-MAN 99 FÜR SWITCH-ABONNENTEN ERSCHIENEN

Nintendo hat ein weiteres Battle Royale exklusiv für Nintendo-Switch-Online-Abonnenten veröffentlicht, diesmal dreht sich alles um die Videospielikone Pac-Man.

Überraschend kündigte Nintendo das Switch-exklusive Spiel Pac-Man 99 Anfang April an und veröffentlichte es nur einen Tag später weltweit gleichzeitig. So wie Tetris 99 ist das Spiel für Abonnenten des Bezahl-Service Nintendo Online „kostenlos", und auch hier tretet ihr gegen 98 andere Recken auf der ganzen Welt online an. Anlass der Veröffentlichung dürfte das 40-jährige Jubiläum des Kultspiels Pac-Man sein, entwickelt wurde die Switch-Fassung von Bandai Namco. Das Spielprinzip entspricht dem aus dem Klassiker: durchquert Labyrinthe, weicht Geistern aus und mampft Power-Ups. Ebenfalls wie bei Tetris 99 seht ihr am Rand eures Bildschirms, wie sich die restlichen 98 Pac-Mans schlagen, und durch das Einverleiben von diversen Objekten könnt ihr euren Rivalen das Leben schwer machen, indem ihr ihnen etwa Geister und ähnliche Störenfriede schickt. Wer möchte, kann für diverse Zusatzinhalte in Pac-Man 99 Geld ausgeben, darunter etwa ein Offline-Modus oder alternative Sound-Effekte aus der Bandai-Namco-Spielebibliothek (Dig Dug, Galaga und so weiter). Wer als Letzter Pac-Man überlebt, wird zum Pac-One und darf sich über den Triumph über beinahe 100 Kontrahenten freuen.

VOM **07.** BIS **16.**
MAI 2021

10 TAGE PURER

Sichere dir bis zu 70% Rabatt auf viele beliebte Marken und Produkte.

ALLE BISHER BESTÄTIGTEN
CYBER WEEK-PARTNER:

SanDisk RAZER

ACOOL ALTERNATE ASRock ASUS COOLER MASTER Make It Yours. CORSAIR

ANZEIGE

SHOPPING-WAHNSINN!

SPRING EDITION

Jetzt schon auf www.cyberweek.deals anmelden und rechtzeitig zum Start informiert werden.

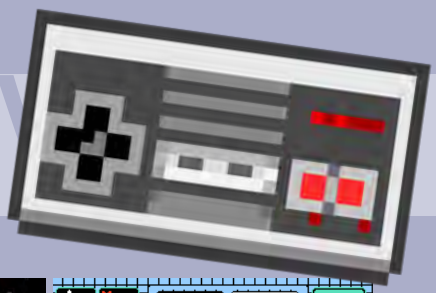
CREATIVE crucial by Micron DEEP COOL ekwb intel LEGO
logitech SAMSUNG SEAGATE Sharkoon thermaltake Western Digital.

NINTENDO-GAMES, DIE IHR KENNEN SOLLTET!

Es gibt so viele herausragende Titel in der Nintendo-Geschichte, aber welche Spiele gehören zu den wichtigsten Games aller Zeiten? Wir liefern den Überblick – kennt ihr sie alle?

Vorneweg: Eine solche Auflistung ist immer auch subjektiv, vor allem, wenn man nicht unbegrenzt Platz hat. Wir haben versucht, nicht nur die besten, sondern auch die einflussreichsten Spiele der NES-, SNES-, Game-Boy- und N64-Ära aufzulisten. Ihr seid wie immer herzlich dazu eingeladen, eure Meinung kundzutun, über eure Zuschriften freuen wir uns! Bei den Titeln geben wir an, wie ihr sie ohne Original-Hardware heute erleben könnt (und was das kostet). Viele Spiele sind im eShop der Switch nicht verfügbar, sondern nur auf dem 3DS oder der Wii U – gebt uns mehr Klassiker auf der Switch, liebe Jungs und Mädels von Nintendo! Und eines noch: Wenn wir das Veröffentlichungsdatum nennen, meinen wir damit den europäischen Release. Damals kamen Spiele in Japan mitunter Jahre vorher auf den Markt. Aber nun nehmen wir euch mit auf die Reise durch das Best-of der Nintendo-Geschichte! **Katharina Pache**

NES



MEGA MAN

Kein finanzieller Erfolg, für Capcom und Spieler aber wegweisend: das erste Mega Man von 1987.

In diesem anspruchsvollen Jump & Run wählt ihr die Levelreihenfolge frei aus und schaltet durch das Besiegen der Bosse Fähigkeiten frei. Nach dieser Blaupause funktionieren fast alle der zahlreichen Nachfolger! Ein Meilenstein: Als erstes Capcom-Spiel wurde der Titel nicht für Arcade-Maschinen, sondern für Heimkonsolen entwickelt. Tolle Spielbarkeit, klasse Musik – für etwa fünf Euro könnt ihr den Titel auf der Wii U oder dem 3DS downloaden.

SUPER MARIO BROS. 3

Eines der besten Spiele für das NES – das Mario-Abenteuer von 1991 darf in der Liste keinesfalls fehlen.

Neue Verwandlungen, Mehrspieler-Unterstützung, eine geniale Mischung aus Geschick und Köpfchen: Super Mario Bros. 3 kam weltweit toll an und nahe an die Vorstellung des (für damalige Zeiten) perfekten Videospiels ran. Und das auch in Europa, obwohl dort zum Release 1991 bereits das SNES vor der Tür stand. In Japan erschien Super Mario Bros. 3 zwei Jahre zuvor. Diesen zeitlosen Klassiker könnt ihr etwa über Nintendo Switch Online spielen oder über das NES Classic Mini.

CONTRA

Action, Action, Action – Contra aus dem Jahre 1990 war ursprünglich ein Arcade-Game.

In Europa hieß Contra Probotector, dahinter verbirgt sich aber das gleiche Action-Feuerwerk wie in Japan, bloß mit Robo-Helden. Konami schickte wahlweise zwei Spieler auf abwechslungsreiche Ballermissionen. Dies ist einer der Gründe, wieso das Spiel so beliebt war – es gab damals nur wenige Koop-Spiele für Konsole! Der Konami-Code fand hier bereits Verwendung und verlieh nach Eingabe 30 Leben. Wer Contra heute spielen will, greift zur Collection für 20 Euro.

PUNCH-OUT!!

Eines der kultigsten Nintendo-Spiele aller Zeiten stammt aus dem Jahr 1990 und dreht sich ums Boxen!

Das NES-Spiel basiert auf den gleichnamigen Arcade-Automaten und wurde drei Jahre mit Boxer Mike Tyson beworben, nach Ablauf der Lizenz entfernte Nintendo alle Verweise auf den Sportler. Erst durch die Umsetzung auf das NES wurde übrigens Protagonist Little Mac geboren – die Entwickler hatten den Helden auf Konsole kleiner gemacht und ihm diesen Spitznamen verpasst. Heute gibt es kaum noch Boxspiele, damals war Punch-Out!! ein großer Hit. Punch-Out!! ist auf dem NES Mini enthalten, allerdings ohne Mike Tyson.

THE LEGEND OF ZELDA

Der Auftakt einer großen Heldengeschichte: Das erste The Legend of Zelda erschien in Europa 1988.

Sammelt die Triforce-Splitter, rettet Zelda, besiegt Ganon: Gutes kann eben so einfach sein! Der Anfang der Zelda-Saga, die heute zu den größten Videospielmarken der Welt gehört, begeisterte schon damals Millionen Spieler weltweit. Links erstes Abenteuer legte außerdem den Grundstein für ein Genre, das heute aus der Welt der Videospiele nicht mehr wegzudenken ist, dem der Action-Rollenspiele. Praktisch: The Legend of Zelda ist bei einem Abo von Nintendo Online enthalten.

METROID

Und neben Zelda noch ein Spiel, das quasi ein Genre begründete: Metroid aus dem Jahre 1988.

Producer des Action-Adventures war niemand anderes als Gunpei Yokoi – der Erfindet des Game Boy! Als Heldin Samus erkundet ihr den gefährlichen Planeten Zebes und schaltet neue Wege durch das Erlangen neuer Fertigkeiten frei. Ein Spielprinzip, das heute ein eigenes Genre darstellt und den Namen Metroidvania trägt, als Hommage an das große Vorbild vom NES. Wie viele Titel auf dieser Seite ist Metroid bei Nintendo Switch Online dabei.

CASTLEVANIA

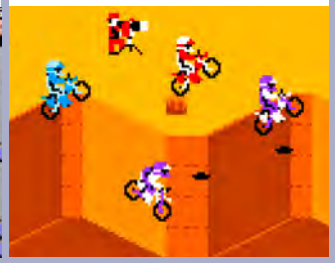
Ein finanzieller Erfolg und ein rundum tolles Abenteuer: Konamis Castlevania von 1987.

Konami ist heute ein Schatten seiner selbst, damals lief es besser: Der Action-Platformer Castlevania verkaufte sich blendend und begeisterte die Spielerschaft mit seiner dichten Horroratmosphäre, einer Peitsche als Waffe und einem coolen Vampirjäger in der Hauptrolle. Es folgten zig erfolgreiche Fortsetzungen, die in Sachen Gameplay von Nachbarin Samus mitunter ein paar Metroidvania-Elemente entliehen. Diesen Meilenstein könnt ihr in der Collection für 20 Euro oder einzeln in der Version von Arcade Archives für sieben Euro herunterladen.

EXCITEBIKE

Älter als Link und Samus, aber heute deutlich weniger bekannt: Excitebike aus dem Jahr 1986.

Wie viele Spiele auf dem NES hat Excitebike seine Wurzeln in den Arcade-Hallen. Das Motocross-Rennspiel war Launch-Titel für Nintendos Konsole und sorgte unter anderem mit der Möglichkeit, eigene Strecken zu bauen, für Begeisterung bei den Spielern. So ein Editor ist selbst bei heutigen Konsolen-Racern keine Selbstverständlichkeit! Zuletzt erschien ein Teil der Reihe 2009 für die Wii. Das erste Excitebike könnt ihr für sieben Euro downloaden.



SNES

CHRONO TRIGGER

Auf dem SNES gab es viele hervorragende Rollenspiele, und Chrono Trigger aus dem Jahr 1995 ist einer der allerbesten Genre-Vertreter.

Chrono Trigger von Square galt damals als revolutionär: Die Handlung umfasst Jahrhunderte, das Spiel bot unterschiedliche Enden und rückte die Nebencharaktere abseits der Hauptstory in den Mittelpunkt, wodurch sie mehr Tiefe erhielten. Das Design stammt Akira Toriyama, dem Schöpfer von Dragon Ball, dazu kamen die Köpfe hinter Final Fantasy und Dragon Quest. Das musste ja gut werden! Die DS-Fassung ist vergriffen, einen Download gibt es nicht – ihr könnt es aber für sechs Euro aufs Handy laden.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Für viele Zelda-Fans gehört das epische Abenteuer A Link to the Past von 1992 zu den besten Teilen der ganzen hochdekorierten Serie.

Zurück zur Draufsicht: Nach dem Sidescroller-Abstechern in Zelda 2: The Adventure of Link kehrte A Link to the Past zu den Ursprüngen zurück. Dieses Epos findet sich verlässlich in zig Listen der besten Spiele aller Zeiten: Die farbenfrohe, saubere und stimmungsvolle Optik war und ist ein echter Hingucker, die Mischung aus Rätseln und Action sorgte für Kurzweil. Zum ersten Mal tauchte hier das Masterschwert auf, das fortan in vielen Serienteilen vorkommen sollte, und Link reist zwischen der echten Welt und Schattenwelt hin und her. Der Fußabdruck, den A Link to The Past hinterlassen hat, ist nicht zu übersehen, es inspirierte zahlreiche Menschen, selbst Spiele zu entwickeln und auch heute noch wird das Abenteuer gerne und oft gespielt, da es exzellent gealtert ist. Im Speedrunning-Bereich zählt das SNES-Abenteuer von Link zu den beliebtesten Spielen aller Zeiten. Für acht Euro könnt ihr das Original auf 3DS oder Wii U laden.

SECRET OF MANA

Noch ein Meilenstein der Rollenspielgeschichte: 1994 erschien Secret of Mana hierzulande für das SNES.

Secret of Mana und Chrono Trigger sind beides wegweisende JRPGs, im Gegensatz zur hauseigenen Konkurrenz wurde hier aber in Echzeit gekämpft, die KI der Begleiter konnte sogar angepasst werden! Auch das Ringmenü war eine Innovation, die das Genre voranbrachte. Vor allem aber war die Story packend und die Welt wunderschön – beziehungsweise ist sie es noch heute, das Spiel ist toll gealtert. Ihr könnt es auf dem SNES Mini spielen oder in der Collection of Mana auf Switch.

DONKEY KONG COUNTRY

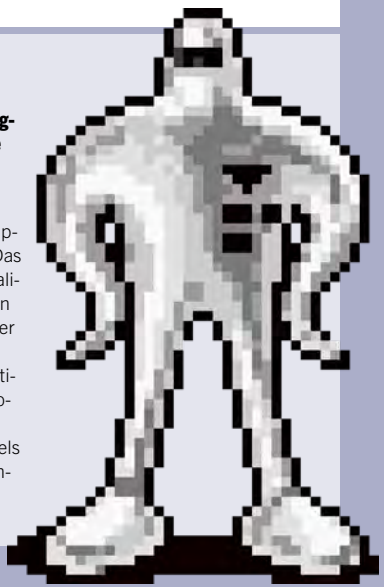
Das hatte die Welt 1994 noch nicht gesehen: Der Action-Platformer von Rare war das erste Spiel mit vorgerenderten Modellen für Heimkonsolen.

Konkurrenz belebt das Geschäft: Nintendo wollte mit dem wunderschönen Aladdin für Sega Genesis mithalten und war erfreut zu sehen, was Rare mit der Marke Donkey Kong anstellte: Sie renderten 3D-Modelle von Affen, Feinden und Umgebungen und schufen so einen Look, den es so vorher noch nie auf Konsolen zu sehen gegeben hatte. Und Spaß machte der Titel auch noch jede Menge! Auf 3DS oder Wii U kostet euch das Spiel etwa acht Euro.

EARTHBOUND

Dieses schräge Rollenspiel war ursprünglich nicht in Europa erhältlich, mutierte aber dennoch zum Kult-Hit.

Heute nimmt jedes zweite (Indie-)Spiel selbstreferenziell Klischees auf die Schippe, 1994 hingegen war das völlig neu: Das Rollenspiel Earthbound spielt in der Realität in den USA, wartet aber mit surrealen Gegnern und Settings auf. Für die Kritiker damals war das wohl zu modern, Earthbound erhielt in Nordamerika miese Kritiken und verkaufte sich schlecht. In Europa wunderten sich Smash-Spieler, wer eigentlich Ness ist. Der Einfluss des Spiels zeigte sich erst viel später in Hits wie Undertale. Heute dürfen auch wir spielen, etwa auf dem 3DS für zehn Euro.



ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

Mario als Rollenspielheld – heutzutage eine Selbstverständlichkeit, sorgte dieser Umstand Mitte der 1990er-Jahre für Furore unter Nintendo-Fans.

Ihr habt Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars 1996 gar nicht gespielt? Kein Wunder, denn in Europa erschien das Rollenspiel damals gar nicht. Wir bekamen es erstmals im Rahmen des Re-Releases für die Virtual Console der Wii für etwa acht Euro zu spielen. Schade, dass das Warten so lange war, denn dieses allererste RPG mit Mario in der Hauptrolle – plus Luigi, Bowser, Peach und heutzutage ikonischen Neuschöpfungen wie Geno in der Party – verfügte bereits über viele Elemente, die Paper Mario und Mario & Luigi später so beliebt machten. Darunter das Action-basierte Runden-Kampfsystem, witzige Dialoge und überraschend viel erzählerische Tiefe für ein Spiel mit einem Klempner mit Schirmmütze in der Titelrolle. Zudem war Mario RPG das erste Spiel, in dem wir das Pilzkönigreich als zusammenhängenden Ort erlebten. Ein verdienter Klassiker von Squaresoft – den es auch für Wii U und SNES Mini gibt.

F-ZERO

1992 raste das pfeilschnelle Launch-Spiel F-Zero auf europäische SNES-Konsolen.

Heute liegt Captain Falcon im Dornröschenschlaf, vor 20 Jahren aber ging die Post ab: Ein so rasantes Rennspiel hatte es bis dahin auf einer Konsole noch nie gegeben! F-Zero legte den Grundstein für das Subgenre des Futuristic Racing, in dessen Nische sich später Spiele wie Wipeout auf der Playstation ansiedelten. Kritiker und Spieler liebten das Spektakel für die treibende Musik, die tollen Strecken und das rasante Geschwindigkeitsgefühl. Auf Wii U und 3DS schlägt das Spiel mit etwa acht Euro zu Buche.

SUPER METROID

Samus' dritter Ausflug war zugleich jener, der ihr zu Starruhm verhalf und das Metroidvania-Genre schuf.

Schon auf NES und Game Boy bewies Samus Aran Heldentalent, doch das war bloß die Pflicht, Super Metroid die Kür. Vom unkreativen Namen abgesehen, war alles am 2D-Action-Adventure mit zusammenhängender Welt revolutionär, die düstere Atmosphäre für Nintendo absolut ungewöhnlich. Gemeinsam mit Castlevania: Symphony of the Night legte Super Metroid fest, was man heute unter Metroidvania versteht und spielt auf den Listen der besten Spiele aller Zeiten ganz vorne mit. Spielt es über den eShop für acht Euro auf Wii U oder 3DS.

THE LOST VIKINGS

1993 erschien ein ungewöhnliches Puzzle-Game, das heute kaum noch einer kennt. Das sollte nicht so sein!

Das Team, das The Lost Vikings schuf, ist heute ein Teil von Blizzard. Aber bei diesem Titel handelt es sich nicht um ein (Online-)Rollenspiel, sondern um einen Puzzle-Platformer, bei dem drei Wikinger mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammenarbeiten müssen, um Rätsel zu bewältigen und in die Heimat zu reisen. Das einzigartige Spielprinzip wurde perfekt abgerundet von der Möglichkeit, im Koop-Modus mit einem Freund die Kontrolle über die drei Figuren zu teilen. Anlässlich des 30-jährigen Jubiläums des Publishers wurde im Februar 2021 die Blizzard Arcade Collection für etwa 20 Euro veröffentlicht, die dieses beinahe vergessene Kleinod umfasst. Leider ist die Fortsetzung nicht enthalten!

SUPER MARIO WORLD

Mario lief auch 1992 in Super Mario World auf dem SNES zu Höchstform auf.

Innerhalb aller 2D-Mario-Spiele wird Super Mario World oft als bester Vertreter genannt, es ist das Lieblings-Mario-Spiel von Miyamoto höchstpersönlich. Außerdem ist es mit 20 Millionen Exemplaren des am häufigsten verkaufte SNES-Spiel aller Zeiten. Besonders an diesem Teil der Reihe sind die versteckten Sterne-Levels sowie das Debüt eines gewissen Dinos, der heute aus der Nintendo-Welt nicht mehr wegzudenken ist: Yoshi! Die Optik von Super Mario World ist so sauber, so farbenfroh, sie sieht auch heute noch klasse aus. Auf dem 3DS kostet das Spiel etwa acht Euro.

SUPER MARIO KART

Ladies and Pilzkopfträger, start your engines: Wieder einmal begründete Nintendo ein Genre, nämlich das des Funracers, und lieferte Qualität ab.

Man vergisst heutzutage, wie viele Arten von Spielen es ohne Nintendo gar nicht geben würde, siehe Super Metroid links, und eben Super Mario Kart. Ein paar bekannte Figuren in Karts, eine eingängige Steuerung, bunte Strecken – diese Blaupause gab es vorher noch nicht, Super Mario Kart begründete das Funsport-Genre. Nach heutigen Maßstäben ist das Rennspiel natürlich stark veraltet, sämtliche Nachfolger waren in allen Abspekten besser, kulminierend im grandiosen Mario Kart 8 Deluxe. Doch auch heute noch macht es unglaublich viel Laune, mit Mario, Luigi, Bowser, Peach, Donkey Kong Jr. und Co. über den Asphalt zu brettern. Wenn man trotz der tollen Nachfolger immer wieder mal das Original hervorkramt, zeugt das von seiner unsterblichen Qualität. Im eShop kostet das Spiel acht Euro für 3DS und Wii U.

GB GAME BOY

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Links erstes portables Abenteuer von 1993 war ganz anders als die restlichen Zelda-Games – auch wegen der deutschen Übersetzung von Moyse!

Link's Awakening ist ungewöhnlich, da es zunächst als Hobbyprojekt eines Nintendo-Entwicklers entstand und später erst zu einem „richtigen" Zelda wurde. Deshalb spielt es auch nicht in Hyrule und es tauchen viele Charaktere aus anderen Nintendo-Games aus, zum Beispiel Yoshi. Das Originalspiel gibt es nicht als Download, die GBC-Fassung zwar schon, aber sie wurde zensiert – das Aktmodell-Nilpferd trägt etwa dort ein Handtuch . . .

POKÉMON

Wer hätte das geahnt? 1999 erscheint in Europa zum ersten Mal ein wildes Pokémon, und die Welt dreht durch.

Wilde Kreaturen sammeln, gegen andere Spieler kämpfen und vor allem die auf zwei Editionen (Grün und Rot in Japan, Blau und Rot in Europa) verteilten exklusiven Pokémon tauschen – ein Meilenstein in der Geschichte der Videospiele! Durch die Portabilität des Game Boy und das Link-Kabel war dies möglich, und dank Anime-Serie, Fortsetzungen und Spin-offs sind Pikachu und Co. aus der Popkultur nicht mehr wegzudenken. Die ersten beiden Rollenspiele inspirierten viele vergleichbare Franchises, heute könnt ihr sie für je etwa zehn Euro auf euren 3DS herunterladen. Oder ihr spielt die Neuauflagen!

TETRIS

Das Eckige muss ins Eckige, und zwar schon seit Jahren. Jeder kennt Tetris!

Den enormen Erfolg des Puzzle-Spiels könnte man der Tatsache zuschreiben, dass Tetris dem Game Boy 1990 beilag. Das wäre aber zu kurz gegriffen, denn das Spielprinzip, bei dem Reihen durch das Einfügen fallender Blöcke aufgelöst werden müssen, ist so einfach wie genial und dank Link-Kabel konnte man sich sogar mit anderen Spielern direkt messen. Wohl jeder kennt die markante Titelmelodie, und auch heute noch begeistert die Klötzespielerei junge und alte Spieler. Die Game-Boy-Fassung ist als Download nicht verfügbar, dafür ist Tetris 99 aber kostenlos. Immerhin!

KIRBY'S DREAM LAND

1992 war Kirby noch weiß anstatt rosa und wagte sich das erste Mal auf eine Nintendo-Konsole, nämlich den guten alten Game Boy.

Die Knutschkugel ist aus dem Nintendo-Kosmos nicht wegzudenken, dabei war sie damals nur Platzhalter für ein komplexeres Helden-Design. Den Entwicklern gefiel Kirby aber so gut, dass sie ihn behielten. Zum Glück! Auf dem Game Boy wurden viele Serienmerkmale etabliert, etwa das Einsaugen von Feinden. Der niedrige Schwierigkeitsgrad sollte Personen ansprechen, die wenig Erfahrung mit Spielen hatten. Auf dem 3DS kostet der Download etwa vier Euro.

GARGOYLE'S QUEST

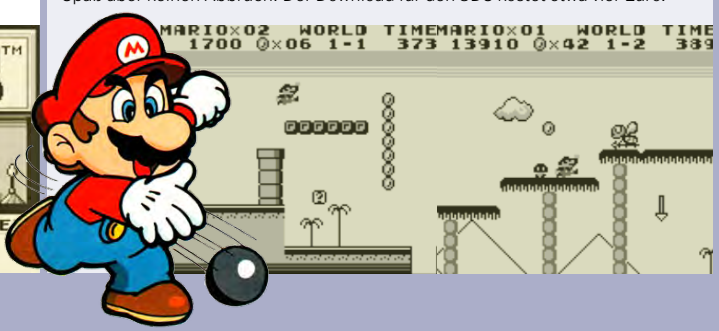
1991 wurde im Spin-off zu Ghosts 'n Goblins ein Antagonist zum Helden.

Experten haben es sicher schon bemerkt: Unter den SNES-Spielen fehlt Ghosts 'n Goblins! Die Reihe kommt aber hier zu ihren Ehren. Im Spin-off verkörpert ihr Firebrand, einen Gargoyle, der die Welt der Ghoule zu schützen versucht. Das Spiel findet nicht nur aus der Seitenansicht statt, auch aus der Draufsicht steuert ihr Firebrand über eine Weltkarte – unüblich auf dem Game Boy! Mit kreativen Einfällen und dem ungewöhnlichen Antihelden gehört Gargoyle's Quest zu den vergessenen Schätzen. Auf 3DS könnt ihr es für etwa vier Euro herunterladen.

SUPER MARIO LAND

Genau wie Link's Awakening ist das erste portable Mario-Spiel aus dem Jahr 1990 ungewöhnlich und fällt ein klein wenig aus der Reihe. Wieso?

Miyamoto hatte mit diesem Mario-Spiel nichts zu tun, stattdessen war Gunpei Yokoi, der Game-Boy-Erfinder, maßgeblich an der Entwicklung beteiligt. Super Mario Land spielt zudem nicht im Pilzkönigreich, sondern in Sarasaland, und Elemente im Bild wurden im Vergleich zu anderen Serienvertretern verkleinert. Auch von Bowser keine Spur – Bösewicht ist hier Alien Tatanga. Das tut dem Spaß aber keinen Abbruch! Der Download für den 3DS kostet etwa vier Euro.



GBC

RAYMAN

Keine Arme, keine Beine, aber viel Spaß – Rayman eroberte den Game Boy Color im Jahr 2000.

Der Platformer Rayman von Ubisoft wurde damals mit Lorbeeren nur so überschüttet. Tolle Animationen, super Gameplay, klasse Musik – und die Fassung für den Game Boy Color bewies Zockern, dass auch andere Hersteller neben Nintendo und Rare herausragende und innovative Hüpfspiele programmieren konnten. Es handelt sich hierbei nicht um eine Portierung des PS-Games, Rayman auf dem GBC ist tatsächlich einzigartig, zum Beispiel kann man die Infrarotschnittstelle des Handheld zum Übertragen von Daten und Freischalten eines Bonus-Levels nutzen. Rayman ist als Download nicht mehr erhältlich.

STRANDED KIDS

Dieses Kleinod von 1999 gehört zu den eher unbekannteren Spielen auf diesen Seiten, allerdings zu Unrecht!

Das Konami-Spiel bot auf dem Game Boy Color, was heute rauf und runter gespielt wird: Survival! Als Mädchen oder Junge (auch diese Wahlmöglichkeit war damals nicht selbstverständlich) gilt es, auf einer Insel gestrandet zu überleben. Dafür müssen Spieler Durst und Hunger ihres Protagonisten stillen sowie für regelmäßigen Schlaf sorgen. Präsentiert wird das Ganze aus der von Zelda bekannten Iso-Ansicht. Und ein weiteres Gameplay-Element, das heute beliebt ist wie nie, findet man hier ebenfalls, nämlich das Crafting. Stranded Kids, oder Survival Kids, wie es in den USA hieß, war seiner Zeit voraus. Es steht leider nicht als Download zur Verfügung. Geistiger Nachfolger ist die Reihe Lost in Blue auf dem DS.

POKÉMON TRADING CARD GAME

Richtig verschwunden waren die Sammelkarten zu Pokémon nie, aber gerade kocht der Hype wieder richtig hoch. 2000 gelangte das Spiel auf den GBC.

In der Videospielumsetzung des Sammelkartenspiels sind 226 Karten der ersten drei Sets enthalten (die als echte Karten heute sicherlich einigen Wert haben) sowie Exemplare, die außerhalb des Spiels nicht existieren. Ihr legt aber nicht einfach eure Karten auf den Tisch, das Gameplay wurde eingebettet in eine Story, bei der euer Held Arenaleiter bezwingt, um so Booster-Packs zu verdienen, mit denen man sein Deck weiter ausbaut. Per Link-Kabel erhielt man Zugriff auf Karten, die man auf normalem Wege im Spiel nicht erhaschen konnte. Pokémon Trading Card Game auf dem GBC war überraschend unterhaltsam und sehr erfolgreich. In Saudi-Arabien wurde das Spiel wegen angeblich religiöser Symbole auf manchen Karten verboten. Der Download auf euren 3DS kostet etwa fünf Euro.

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS/ORACLE OF AGES

Man nehme das Pokémon-Konzept von zwei Editionen und wende es auf Zelda an: Heraus kamen 2001 diese ungewöhnlichen Abenteuer!

Auf dem Game Boy (Color) war man offensichtlich schon immer etwas experimentierfreudiger: Dieses Zelda-Duo wurde von Capcom entwickelt und spielt, genau wie Link's Awakening, nicht in Hyrule. Schauplatz sind die Reiche Holodrum und Labrynna, Link manipuliert die Zeit (Ages), beziehungsweise die Jahreszeiten (Seasons), um Tempel zu meistern und die Welt zu erkunden. Beide Spiele funktionieren getrennt voneinander und sind komplett unterschiedlich, Seasons mit Action-, Ages mit Puzzle-Fokus. Dank Link-Kabel kann man mit Passwörtern aber neue Inhalte im jeweils anderen Titel erleben. Revolutionär! Ursprünglich hätten es sogar drei Spiele werden sollen, doch dies war dann doch ein zu komplexes Vorhaben. Auf dem 3DS sind beide Spiele für jeweils etwa sieben Euro verfügbar.

HARVEST MOON

Erst im Jahr 1998 schaffte es die farbige und portable Version des Spiels nach Europa.

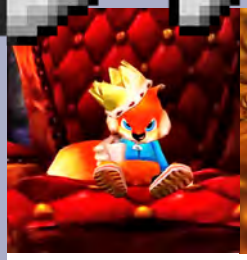
Ihr Debüt feierte die Reihe zwar auf dem SNES, doch auch der GBC wurde ausgestattet – und verwunderte viele potenzielle Käufer. Ein Bauernhof-Rollenspiel? Wer soll das denn zocken? Stellt sich heraus: viele, das Genre ist inzwischen etabliert und wird so schnell nicht verschwinden. Eine Game-Boy-Color-Besonderheit war, dass man zum ersten Mal als Mädchen spielen konnte. Dafür waren Hochzeiten hier nicht möglich! Die SNES-Fassung ist als Download für etwa acht Euro verfügbar.

SHANTAE

Ein Halbdschinn auf Rettungstour –Shantae gilt zurecht als eines der besten Spiele für den GBC.

Redet man heutzutage über Shantae, dann vor allem darüber, dass es ein Flop war, wie teuer das Modul inzwischen ist und über die tolle Technik samt famoser Animationen. Das wird dem Abenteuer aber nicht gerecht, denn es überzeugte mit echt lustigem Humor und vor allem tollem Metroidvania-Gameplay, das sehr geschickt mit Platforming-Elementen vermengt wurde. Schön: Auch, wenn der Erstling unterging, sorgte er später für erfolgreichere Nachfolger und eine große und treue Fangemeinde. Der Download auf 3DS kostet etwa fünf Euro.

N64



CONKER'S BAD FUR DAY

In der goldenen Zeit der 3D-Platformer stach ein Werk ganz besonders hervor, vor allem durch nicht jugendfreie Inhalte!

Ursprünglich sollte Conkers Abenteuer ein zuckersüßes 3D-Hüpfspiel werden, so wie Banjo-Kazooie. Was dann aber 2001 erschien, war alles andere als familientauglich: Ein verkatertes, rauchendes Eichhörnchen als Held, Popkulturanspielungen, Sexwitze, wackelnde Brüste und singende Kackhaufen sind noch lange nicht alles, was dieser Titel zu bieten hat. Conker mutierte wenig überraschend zum Kulthit und zementierte Rares Ruf als innovatives Vorzeigestudio. Es in der Originalfassung zu spielen, ist gar nicht so einfach: Es kostet gebraucht meist mehr als 40 Euro, einen Download gibt es nicht. Oder man zockt die Rare Replay Collection auf Xbox One.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Ein Zelda in einer ganz neuen Dimension: Ocarina of Time meisterte 1998 den Sprung in Richtung dritte Dimension mit Bravour.

Die Zelda-Spiele sind in dieser Auflistung überproportional vertreten, aber das liegt eben daran, dass Nintendo hier stets Mut zur Innovation beweist, gleichzeitig aber nie den Spielspaß außer Acht lässt. So auch bei Ocarina of Time, das als eines der besten Spiele aller Zeiten gilt und das sich auf allen Märkten hervorragend verkaufte. Die dritte Dimension hauchte dem Fantasy-Land Hyrule so viel Leben ein wie noch nie zuvor in der Seriengeschichte, alleine ein Ritt über die Steppe war ein erhebendes Erlebnis. Die Tester zückten international ohne zu zögern perfekte Wertungen, verglichen mit dem in Levels aufgeteilten Super Mario 64 beeindruckte das Ausmaß der massiven Spielwelt. Dan Houser, Präsident von Rockstar Games (unter anderem bekannt durch die GTA-Serie), sagte einmal: „Wer ein 3D-Spiel entwickelt und dabei nichts aus Zelda oder Mario entliehen hat, lügt". Heute könnt ihr es für etwa zehn Euro auf die Wii U herunterladen.

MARIO KART 64

1997 fuhren bis zu vier Spieler in Mario Kart zum zweiten Mal um die Wette, und zum ersten Mal in der dritten Dimension herum.

Die 3D-Grafik (die Figuren und Objekte sind aber auch im N64-Spiel zweidimensionale Sprites) ermöglichte es, Streckenkomponenten einzubauen, die in 2D nicht denkbar gewesen wären. An Mario Kart 64 wurde gleichzeitig mit Ocarina of Time und Super Mario 64 bei Nintendo gewerkelt. Drei Spiele, drei zeitlose Klassiker – heute könnt ihr den Titel für zehn Euro auf die Wii U laden.

SUPER SMASH BROS.

Eine simpel-geniale Idee, die nur Nintendo bislang massenmarkttauglich umgesetzt hat: Prügeleien zwischen Franchise-Maskottchen!

Keine Schulhofdiskussionen mehr: Wer der stärkste Nintendo-Held ist, konnte man 1999 selbst ausfechten. Im Crossover-Prügelspiel traten Link, Pikachu, Mario und Co. in den Ring und legten den Grundstein für eine der erfolgreichsten Serien überhaupt. Die Innovationen, die für so viel Spaß sorgten, waren das im Vergleich zu üblichen Beat'em Ups einfache Kampfsystem und das Katapultieren von Gegnern aus der Arena. Der Titel ist nicht als Download erhältlich.

PERFECT DARK

Der indizierte Bond-Shooter aus dem Hause Rareware machte es vor, die selbstentwickelte Marke Perfect Dark in allen Belangen noch einmal besser.

Das indizierte Bond-Spiel war revolutionärer, aber Perfect Dark durchdachter: Es zeigte, wie Ego-Shooter auf Konsole funktionieren, bevor Halo auf der Xbox aufschlug. Schön auch, dass weder Single- noch Multiplayer zu wenig Aufmerksamkeit zukamen. Alleine erlebt man eine spannende Agentengeschichte samt Gadgets und Aliens, zusammen einen bis heute legendären Mehrspielerspaß. Der Titel ist abseits vom Original nur auf Xbox-Konsolen verfügbar.

NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

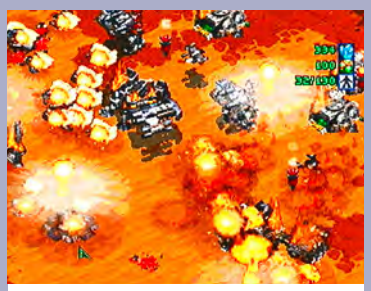
Im Jahr 2000, also nur zwei Jahre nach Ocarina of Time, spendierte Nintendo Link ein neues Abenteuer – das ganz anders war.

Im Gegensatz zum von Anfang an geliebten Ocarina of Time war Majora's Mask nicht sofort ein Welt-Hit – das ungewöhnliche Zeitreise-System und die unheimliche, gar bedrückende Stimmung mitsamt Masken-Feature stießen einige Spieler zunächst vor den Kopf. Doch im Laufe der Jahre wuchs die Wertschätzung für dieses Spiel, das einfach eine Fortsetzung hätte sein können, aber viel mehr wagte und damit gewann, sodass es heute aus Listen wie dieser nicht mehr wegzudenken ist. Auch dieses Spiel könnt ihr auf der Wii U für etwa zehn Euro herunterladen. Oder ihr spielt die 3DS-Neuauflage in 3D für etwa 50 Euro (als Retail-Fassung).

BANJO-KAZOOIE

Ein Bär und ein Vogel erobern die Welt und entwickeln das von Super Mario 64 etablierte 3D-Platforming gekonnt und konsequent weiter.

Dabei ist Rares meisterhaftes Hüpfspiel nur ein Jahr jünger als Nintendos großes Vorbild, es erschien in Europa 1998. Allerdings war Banjo-Kazooie in Form des Konzepts Dream schon viele Jahre in Arbeit. Das Ergebnis jedenfalls begeisterte Spieler weltweit mit ganz viel Humor, ohrwurmverdächtiger Musik und feinster Hüpfspielkost mit ganz viel Herz und Umfang. Dem tierischen Duo allerdings war keine Erfolgsgeschichte wie Mario beschieden, schon nach dem zweiten Spiel (Banjo-Tooie) war für die Hauptserie die Luft raus. Die Qualität von Banjo-Kazooie jedoch steht ganz außer Frage, heute noch erleben könnt ihr den Titel nur via Rare Replay auf Xbox-Konsolen.



STARCRAFT 64

2000 erschien ein sehr ungewöhnliches Spiel auf N64: eine Portierung von Blizzards genialem Echtzeitstrategiespiel.

Echtzeitstrategie und Konsolen sind nicht unbedingt Dinge, die zusammenpassen, im Falle von Starcraft 64 jedoch funktionierte die Kombi richtig gut. Enthalten waren das Hauptspiel inklusive Brood-War-Erweiterung sowie exklusive Missionen. Absolut untypisch für Plattform und Genre war die Unterstützung eines Koop-Modus für zwei Generäle, dafür war jedoch das Expansion Pak notwendig. Einen Online-Multiplayer gab es dafür nicht, wie auch, auf einer Konsole ohne Netzwerkfunktionen. Die Steuerung funktionierte erstaunlich gut – etwas, womit Strategiespiele auf Konsole heute noch oft kämpfen. Leider gibt es außer mit Original-Hardware keine Möglichkeit, Starcraft 64 zu erleben.

MARIO PARTY

Der Auftakt der virtuellen Brettspielreihe sorgte ab 1999 für Handverletzungen.

Das war mal was ganz anderes: Auf einem virtuellen Spielbrett treten in Mario Party bis zu vier Spieler gegeneinander an, würfeln um die Wette und messen sich in Minispielen. Einige davon waren berüchtigt für ihre Auswirkungen: Games, bei denen man den Control Stick schnell drehen musste, beschädigten nicht nur den Controller, sondern auch die Handinnenflächen. In den USA kam es zu Klagen, Nintendo musste Geschädigten Handschuhe bereitstellen. Deshalb ist der erste Teil bis heute nicht als Download verfügbar – ihr könnt aber einfach auch zum zweiten Teil für zehn Euro auf der Wii U greifen (aber nicht zu fest).

SUPER MARIO 64

Ein Meilenstein, ein Mega-Hit, aber vor allem auch einfach ein wundervolles Hüpspiel: Super Mario 64 von 1997 ist zurecht weltweit bekannt und beliebt.

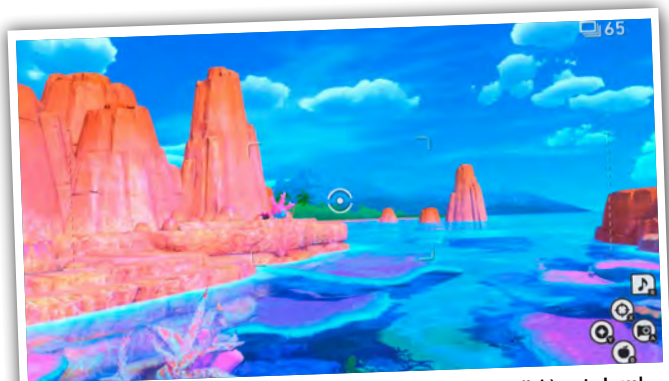
Ohne dieses Spiel wäre die Liste nicht komplett! Super Mario 64 revolutionierte Platforming in der dritten Dimension und prägte unzählige Titel, ob nun im gleichen Genre oder einer ganz anderen Sparte. Ohne Marios ersten, wundervollen Ausflug in die dritte Dimension wäre dem N64 sicherlich nicht der Erfolg beschieden gewesen, den die Konsole letztendlich hatte. Die Kontrolle über Mario, die Geschmeidigkeit der Fortbewegung, aber auch das ausgeklügelte Level-Design sind nichts weniger als eine Entwicklermeisterleistung. Möglich machte dies alles der Control Stick, der viel präzisere Eingaben ermöglichte als ein Digikreuz – heute ist das Feature von Controllern nicht mehr wegzudenken. Wenn ihr den Klassiker spielen wollt, kostet er euch auf der Wii U etwa zehn Euro.

Pokémon Snap geht über 20 Jahre nach dem ersten Teil endlich in die zweite Runde! Die Ankündigung von New Pokémon Snap erfreute letztes Jahr alteingesessene genauso wie junge Taschenmonster-Fans. Nun konnten wir uns endlich einen genauen Eindruck vom Gameplay verschaffen und The Pokémon Company viele Fragen stellen.

Ihr wollt der Allerbeste sein, wie keiner vor euch war? Ganz allein fangt ihr sie euch, ihr kennt die Gefahr? Streift ihr vielleicht sogar durch das ganze Land und sucht weit und breit das Pokémon, um zu verstehen, was ihm diese Macht verleiht? Dann seid ihr hier genau richtig! Nein, wie schon selbstverständlich die Überschrift verrät, geht es nicht um das nächste große Pokémon-Hauptspiel. Ein solches ist aktuell auch gar nicht angekündigt (sehr wohl hingegen aber Remakes der vierten Generation für die Switch sowie Pokémon-Legenden: Arceus, ebenfalls für Nintendos Hybridkonsole). Nein, stattdessen hatten wir die Gelegenheit, bei einem Preview-Online-Event einen genauen Blick auf ein anderes Taschenmonster-Spiel zu werfen, das bereits vor einiger Zeit angekündigt wurde, nämlich New Pokémon Snap. Selbst spielen konnten wir zwar nicht, dafür bekamen wir rund 25 Minuten Gameplay aus dem Adventure-Game zu sehen, außerdem hatten wir Gelegenheit, unsere Fragen einem Repräsentanten von The Pokémon Company zu stellen. Der war sichtlich bemüht, auch Detailfragen genau zu beantworten – gleiches gilt für das vorproduzierte Video, in dem die verschiedenen Gameplay-Elemente ausführlich erklärt wurden.

Was ist das?

Doch zunächst einmal gilt es, zu erklären, was New Pokémon Snap überhaupt ist. Es mag für langjährige Pokémon-Fans (im Alter von 25+) vielleicht überraschend klingen, aber nicht jeder Taschenmonsterspieler kennt das Original respektive den ersten Teil für das altehrwürdige Nintendo 64. Seinerzeit von HAL Laboratory entwickelt und im Frühjahr 1999 für Nintendos 64-Bit-Kiste erschienen,



Zu sehen bekamen wir beim Online-Event bisher nur das (vermutlich) erste Level des Spiels, den Strand. Diesen Einstieg kennen wir schon vom N64-Original.

Alle Levels könnt ihr zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten erkunden. Das kann je nach Level Morgen, Mittag, Abend oder Nacht sein – es gibt also mehr als zwei.

hatte Pokémon Snap vor allem ein bestimmtes schlagkräftiges Verkaufsargument: Pokémon in 3D und auf dem „großen" Bildschirm. Groß deswegen in Anführungszeichen, weil Ende der 90er-Jahre noch Röhrenfernseher im Vier-zu-Drei-Format üblich waren, die nur selten eine größere Bildschirmdiagonale als um die 60 Zentimeter vorzuweisen hatten. Ja, damals gab man die Größe eines Fernsehers normalerweise noch nicht in Zoll an. Heutzutage natürlich ganz anders, sind doch LCD- und OLED-Geräte jenseits der 55 Zoll (das sind übrigens knapp 140 Zentimeter!) in den meisten Haushalten vorzufinden, 4K-Auflösung, dynamisches HDR-Bild, smarte Features und Co. mal gedanklich ganz beiseitegelassen. Und günstiger als so mancher Röhrenfernseher seinerzeit sind die neuen Geräte auch, aber darum soll es hier nicht gehen.

All das soll heißen: Die Grundvoraussetzungen sind im Jahr 2021 völlig andere, nicht nur wegen moderner Fernsehgeräte, auch wegen der Pokémon selbst. Monsterchen in 3D, was soll daran besonders sein? Berechtigte Frage angesichts aktueller Pokémon-Titel wie Schwert & Schild, wo die Taschenmonster selbstverständlich in drei Dimensionen dargestellt werden. Das war 1999 allerdings noch anders, damals war viel Fantasie notwendig. Spielerinnen und Spieler waren auf der ganzen Welt hauptsächlich einfarbige Game-Boy-Grafik gewöhnt, und zwar in 8-Bit-Optik. Was heutzutage Nostalgie-Freuden auslöst, war damals knallharte Realität technischer Limitationen. Und so war das Erlebnis, die geliebten Monsterchen (abseits von Anime-Serie und Filmen) auf dem „großen" Fernseher in ihren natürlichen Habitaten zu erleben, gefühlt lebensecht (natürlich nicht wirklich), ein wirklich beeindruckendes Erlebnis. Und damit zurück zu New Pokémon Snap: Das funktioniert heute natürlich nicht mehr so wie damals. Das Spiel muss also mit anderen Vorzügen punkten, um die Spielergemeinde zu überzeugen.

Das Kokowei steht neben den Palmen an der perfekten Stelle, ist es optisch doch selbst einer Palme nachempfunden. Das wird ein toller Schnappschuss!

Der Sucher der Kamera ist euch beim Ablichten der wilden Pokémon eine große Hilfe und zeigt an, welches Monsterchen gerade im Fokus der Aufnahme steht.

Das Gameplay

Die Prämisse ist auch beim Switch-Snap aber immer noch die gleiche: Als Neuankömmling auf einer Insel macht ihr euch im Auftrag eines Professors, der in diesem Fall auf den Namen Mirror hört, auf eine Fotosafari durch die unterschiedlichen Areale. Dort leben wilde Pokémon, die ihr bestmöglich ablichten müsst. Euer Fahrzeug, der Neo-One, gibt die Wege vor, ihr bewegt euch also nicht wirklich frei in der Spielwelt. Das hat einen Vorteil, denn ihr könnt euch voll und ganz auf die Pokémon-Fotografie konzentrieren. Per klassischer Steuerung mit dem linken Analogstick oder wahlweise mit Bewegungssteuerung kontrolliert ihr die Kamera, zoomen ist per Schulterknopf ebenfalls möglich. Mehr als 200 verschiedene Pokémon könnt ihr insgesamt antreffen und ablichten, darunter auch besondere Formen wie zum Beispiel Alola-Raichu. Bei der Feldarbeit müsst ihr euch nicht nur allein auf die Kamera und den Neo-One verlassen, ihr könnt auch Items wie den Apfel oder eine Melodiefunktion nutzen, um die wilden Taschenmonster dazu zu bringen, etwas Besonderes zu tun, beispielsweise zu tanzen. Das wiederum macht eure Schnappschüsse hübscher. Nach einer Runde stellt ihr euch Professor Mirror und seiner Bewertung eurer Fotos, ein bis vier Sterne gibt's je nach Leistung für jedes Bild. Dabei kommen insgesamt acht Kriterien zum Einsatz, darunter zum Beispiel die Position, Größe und Blickrichtung des Pokémon.

Abseits der Erkundungstouren könnt ihre eure Fotografien mit verschiedenen Tools verschönern, zum Beispiel mit Filtern.

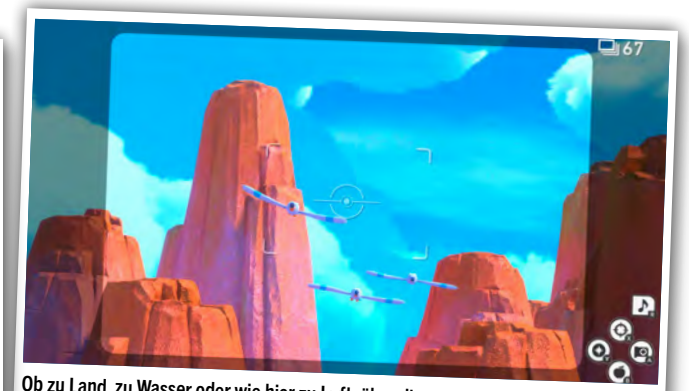
Ein neues Item sind die Lumina-Kugeln. Mit deren Hilfe bringt ihr wilde Pokémon dazu, wunderschön zu leuchten, was besonders nachts einfach toll aussieht.

Je mehr Fotos verschiedener Monsterchen ihr schießt und bewerten lasst, desto höher steigt euer Forscherlevel. Das wiederum schaltet komplett neue Levels frei, außerdem auch alternative Routen in bereits zugänglichen Arealen. Die Levels könnt ihr zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten erkunden, was für Abwechslung sorgt. Das heißt, während ihr ein Level zum Beispiel bei Tag oder Nacht entdeckt, stehen bei einem anderen Mittagszeit und Sonnenuntergang zur Auswahl, bei einem weiteren Nacht und Sonnenaufgang. Nach jeder Safari habt ihr die Möglichkeit, eure Fotos zu bearbeiten, und so Helligkeit, Fokus, Unschärfe, Filter und mehr anzupassen. Außerdem stehen euch Sticker und Rahmen zur Verfügung, um die Bilder weiter zu verschönern, auch einen Titel könnt ihr vergeben. Fotos könnt ihr wahlweise online teilen, müsst das aber nicht. Dabei könnt ihr Likes an andere Fotografen vergeben und Likes erhalten, besonders beliebte Schnappschüsse werden auf einer extra Startseite allen Spielerinnen und Spielern vorgestellt. Um die Online-Features aber nutzen zu können, ist ein kostenpflichtiges Nintendo-Switch-Online-Abonnement vonnöten. Davon unabhängig könnt ihr auf Systemebene der Switch natürlich Screenshots aus dem Spiel direkt auf Social-Media-Plattformen wie etwa Facebook und Twitter veröffentlichen, um eure allerliebsten Momente aus New Pokémon Snap mit der ganzen Welt zu teilen.

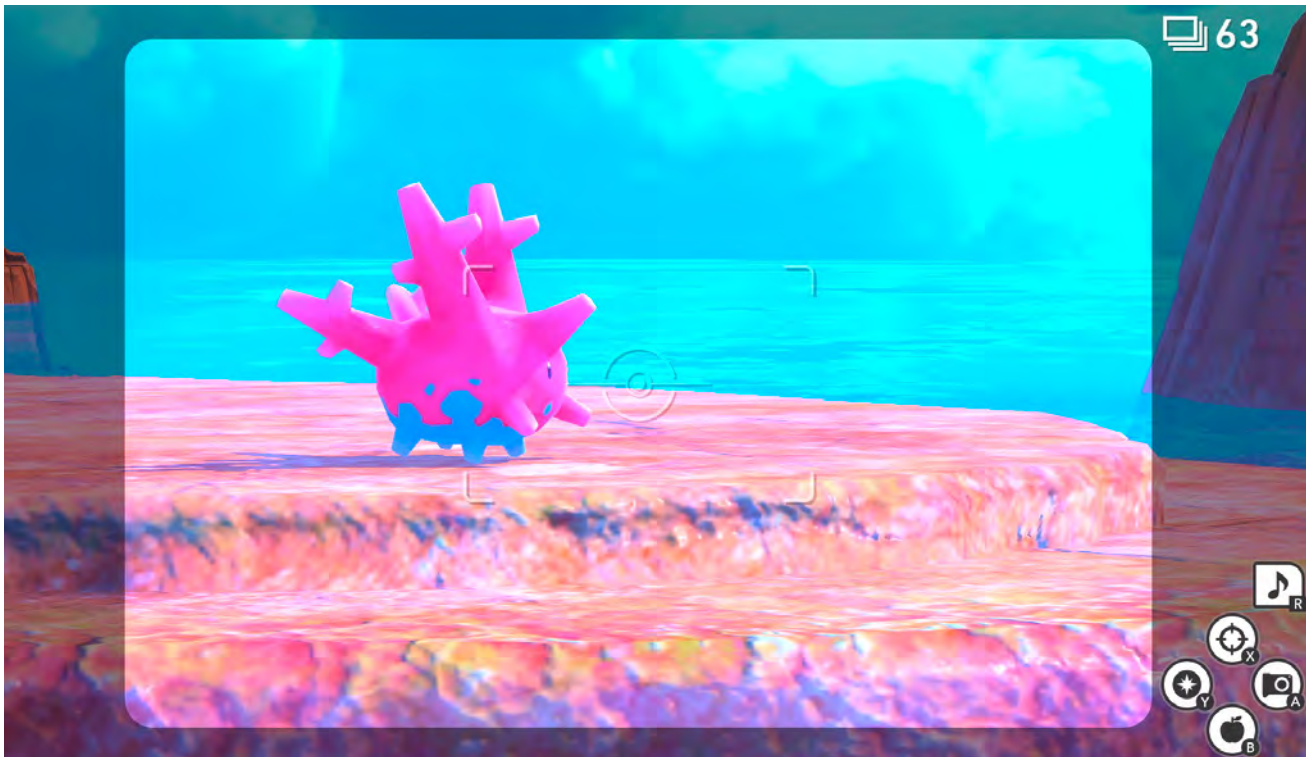
Eine Story?

Eine Story gibt es auch, man könnte es auch Hauptaufgabe nennen, wie wir im Anschluss an die Videopräsentation in einer Frage-Antwort-Runde erfahren. Allzu viel wurde dazu aber noch nicht verraten, allerdings wissen wir, dass wir in New Pokémon Snap den sogenannten Fotodex vervollständigen müssen, also quasi einen Pokédex, nur mit Fotos statt mit gefangenen Monstern. Da wir es auch mit einem Rivalen zu tun bekommen, der auf den Namen Phil hört, dürfte es noch weitere Story-Elemente geben. Außerdem wäre da auch noch Rita, die Forschungsassistentin von Professor Mirror. Auf jeden Fall handelt es sich bei New Pokémon Snap um ein reines Singleplayer-Abenteuer, weder lokal noch online gibt es einen Multiplayer. Wer also gehofft hat, zu zweit auf Fotosafari zu gehen, der guckt in die Röhre.

Fan-Liebling Pikachu darf in New Pokémon Snap natürlich nicht fehlen! Insgesamt sind über 200 verschiedene Pokémon aus allen Generationen vertreten.



Ob zu Land, zu Wasser oder wie hier zu Luft, überall um euch herum gilt es, wilde Taschenmonster zu entdecken und bestmöglich auf Fotos zu verewigen.



Neben neuen Items wie den Lumina-Kugeln stehen auch altbekannte Hilfsgegenstände in New Pokémon Snap zu Verfügung, beispielsweise die knackigen Äpfel.

Preview-Eindrücke

Apropos in die Röhre gucken: In den Kamerasucher zu blicken und die wilden Pokémon zu fotografieren, dürfte auch in New Pokémon Snap ähnlich viel Spaß machen wie seinerzeit auf dem Nintendo 64 vor über 20 Jahren. So stellte sich bei uns während der rund 25 Minuten Gameplay-Video immer wieder ein gewohntes Gefühl ein, nämlich die Freude an der Darstellung und Inszenierung bekannter Taschenmonster in einer natürlich wirkenden Umgebung. Ein schöner Fortschritt sind auf den ersten Blick die verschiedenen Tages- und Nacht-Zeiten. Nicht nur trifft man somit in den gleichen Levels unterschiedliche Monsterchen an, die Atmosphäre ist auch immer wieder anders. Das bekamen wir beim (vermutlich ersten) Level „Blushing Beach" zu spüren, auf das sich die Videopräsentation beschränkte. Besonders bei Nacht ist die Atmosphäre toll und entsprechend sind hübsche Schnappschüsse möglich, auch, weil mit den neuen Lumina-Kugeln Pokémon herrlich zum Leuchten gebracht werden können. Wer einen Fernseher oder Bildschirm mit angepasster RBGW-Beleuchtung sein Eigen nennt, wird damit besonders viel Freude haben. Wie viele unterschiedliche Levels es im Spiel gibt, wurde auf Nachfrage beim Preview-Event leider nicht verraten, vermutlich sind es ähnlich viele wie beim N64-Original, damals standen sieben Areale zur Verfügung. Jedes Level ist auf verschiedenen Routen zu erkunden, die man teilweise erst freischalten muss. Jede Route, so vermittelte es das Gameplay-Video, dürfte in unter zehn Minuten durchgespielt sein. Auf Nachfrage wurden uns gesagt, dass alle Levels eine ähnliche Größe haben wie "Blushing Beach". Heißt also: New Pokémon Snap wird sicherlich nicht das umfangreichste Spiel aller Zeiten, muss es aber auch gar nicht, denn Quantität ist nicht gleichbedeutend mit Qualität. Und gerade ältere Spielerinnen und Spieler mit beruflichen, familiären und weiteren Verpflichtungen werden möglicherweise sogar eher froh darüber sein. Außerdem dürfte das Spiel nicht sonderlich anspruchsvoll oder gar schwierig werden, auch diesen Eindruck bekamen wir beim Online-Event schnell. Neben den nostalgischen älteren Pokémon-Fans wollen die Entwicklerinnen und Entwickler bestimmt auch die Jüngeren mitnehmen. Das dürfte mit New Pokémon Snap problemlos gelingen.

Johannes Gehrling

Die Levels fallen nicht allzu groß aus, dafür gibt es neben unterschiedlichen Tageszeiten auch verschiedene Routen. Das sorgt dann dennoch für Abwechslung.

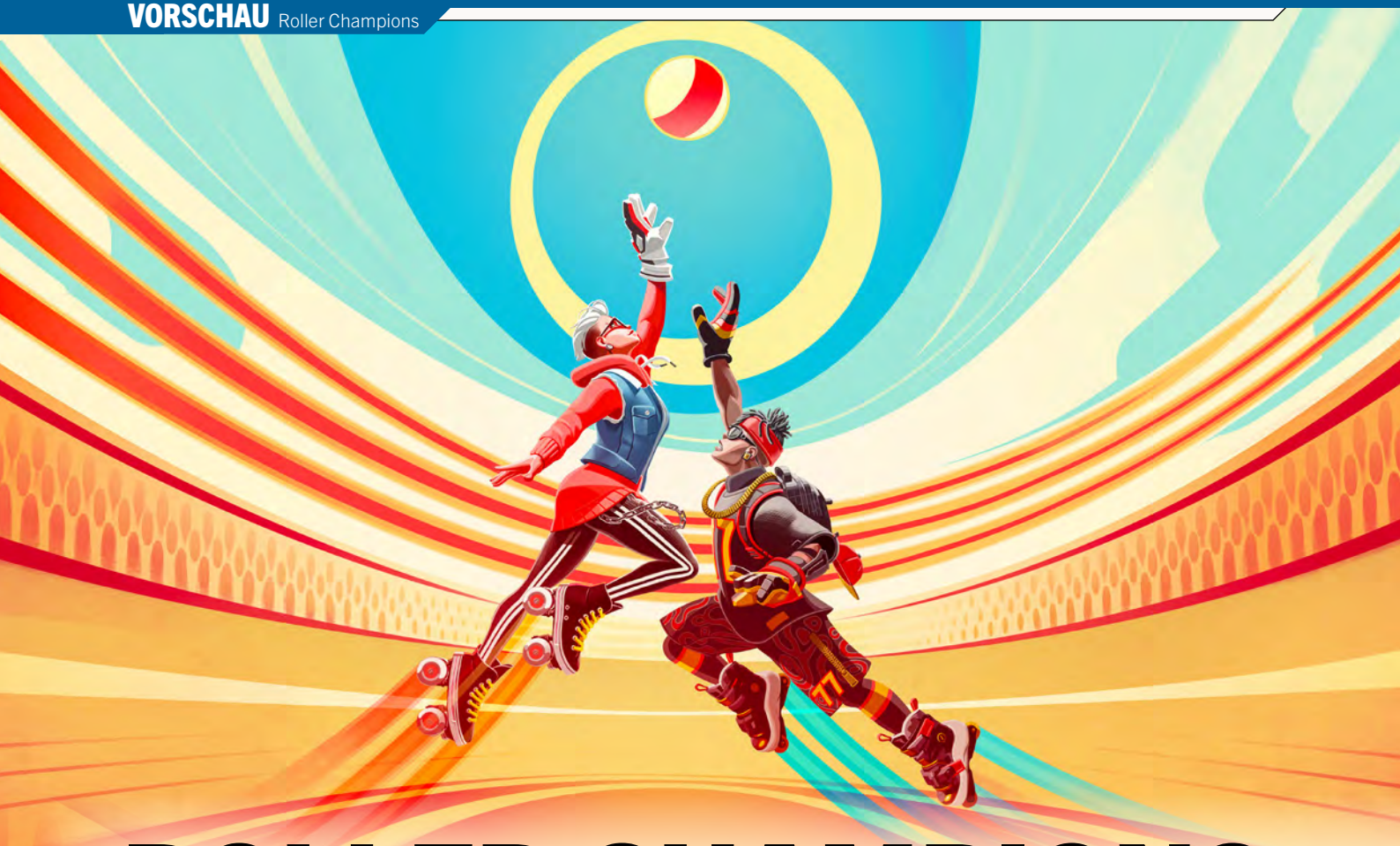
MEINUNG
Johannes Gehrling

New Pokémon Snap macht offenbar vieles genauso wie das Nintendo-64-Original.

Wirklich schade, dass ich New Pokémon Snap nicht selbst spielen konnte. Klar, nach der Pandemie wird es wieder Vor-Ort-Events geben; aber auch die kann man nicht immer wahrnehmen. Eine individuelle und zeitlich nur begrenzt spielbare Demo hätte ich mir gewünscht, so musste ich mich für meine Preview auf aufgezeichnetes Videomaterial verlassen. Doch auch das vermittelt einen guten Eindruck vom Spiel. Auf den ersten Blick hat sich, mal abgesehen von Grafik und Technik, gar nicht so viel getan seit 1999. Das kann man kritisieren. Man kann es aber genauso gut toll finden. Ich tendiere zu Zweitem. Ich denke, gerade die Möglichkeit, (verschönerte) Schnappschüsse von der Switch aus direkt auf Facebook und Twitter zu teilen, wird uns nicht nur online eine Flut von Pokémon-Bildchen im Frühling bescheren, sondern auch zur Popularität und somit letztlich zum Erfolg von New Pokémon Snap beitragen.

INFOS

Termin:	30. April 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Bandai Namco



ROLLER CHAMPIONS

Rocket League auf Inline-Skates – das ist das Konzept von Roller Champions. Ob das in der Praxis funktioniert, haben wir für euch mal ausführlich ausprobiert.

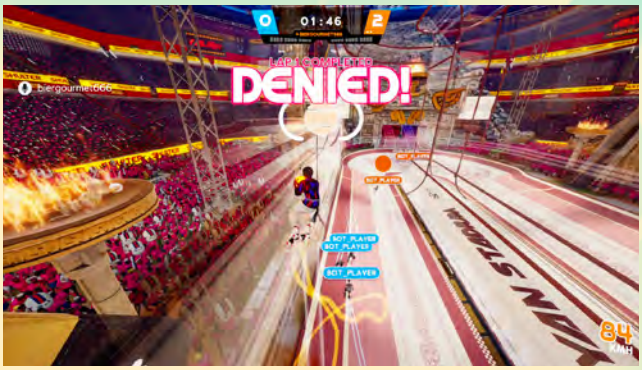
Sport-Simulationen gibt es wie Sand am Meer: Ob nun Fußball, Tennis oder Golf – über alle Disziplinen hinweg geben sich Entwickler und Publisher enorme Mühe, das Erlebnis vom echten Spielfeld möglichst authentisch auf das virtuelle Pendant zu übertragen. Was es hingegen deutlich seltener gibt, sind ausgefallene Versuche, das Sport-Genre mal mit neuen Vertretern zu bereichern. Gut, wir haben Rocket League, Laser League oder Blood Bowl. Gemessen an der Masse an Möglichkeiten, die das Medium Videospiele hergibt, ist das allerdings noch immer etwas mager. Warum haben so wenige Leute den Mumm, mal fernab der Regeln der Physik ihr Fantasie schweifen zu lassen?

Zumindest Ubisoft versucht sich nun einmal an diesem Vorhaben und lässt mit Roller Champions einen wilden Funsport-Mix auf uns los, der Elemente von Basketball und Roller Derby in ein knallbuntes Comic-Universum à la Fortnite und Co. versetzt. Erscheinen soll der Spaß noch 2021 für PC und Old-Gen-Konsolen – Crossplay inklusive, sodass sich hoffentlich eine große Spielerbasis entwickeln sollte. Im Rahmen der Closed Beta konnten auch wir schon vorab auf dem PC unsere Inline-Skates umschnallen und uns ins Getümmel stürzen. Aber hatten wir dabei wirklich Spaß?

Punkten in Roller Champions ist simpel: Je länger ihr die Werfen-Taste gedrückt haltet, desto kräftiger pfeffert euer Charakter den Ball durch die Arena.

Mit Kniebeugen zum Sieg: Wenn ihr ordentlich Fahrt aufnehmen wollt, müsst ihr auf abfälligem Gelände (wie etwa den Arenawänden) in die Hocke gehen.

Zu zweit geht alles leichter, das gilt auch in Roller Champions. Eure Mitspieler können euch etwa dabei helfen, kurzzeitig schneller zu fahren.



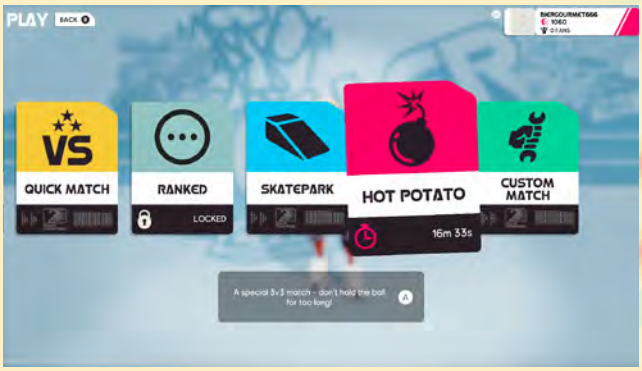
Das im Basketball verpönte Goaltending gibt es in Roller Champions nicht. Hier könnt ihr unter dem Ring warten und Bälle des Gegners einfach wegschlagen.

Das Runde muss ins Runde?

Die Grundidee von Roller Champions klingt erstmal simpel: Zwei Dreierteams auf Rollschuhen skaten durch eine Arena und müssen einen Ball durch einen an der Wand befestigten Ring werfen. So weit, so unspektakulär. Spannend wird es erst durch das außergewöhnliche Drumherum: Der ovale Track, auf dem ihr unterwegs seid, wird nämlich rechts und links von hohen Wänden umschlossen. Ihr rast also quasi durch eine riesige, durchgängige Halfpipe. Und besagter Ring, den es zu treffen gilt, öffnet sich auch erst dann, wenn ihr vorher eine komplette Runde durch die Manege gedreht habt, ohne dass euer Team dabei den Ball verliert. Hängt ihr eine zweite Runde dran, bekommt ihr drei Zähler statt nur einem. Für drei Runden gibt es sogar fünf Punkte, mit denen sich das Spiel direkt gewinnen lässt. Zudem läuft die ganze Zeit ein Timer von sieben Minuten mit. Ist dieser bei Null angelangt, siegt das Team, das mehr Punkte auf dem Scoreboard hat.

Aus dieser Ausgangslage entwickelt sich ein nettes Risk-Reward-Spielchen: Fahrt ihr direkt drei Runden, um dem Gegner schnell ein Ende zu bereiten, riskiert dabei aber den Ball und damit jeglichen Fortschritt zu verlieren? Oder macht ihr lieber kleine Schritte und gebt euch mit dem einen, sicheren Punkt zufrieden? In Roller Champions gilt es, das stets genau abzuwägen.

Der grundlegende Gameplay-Loop aus Werfen, Passen, Tackeln und Ausweichen gestaltet sich dabei recht simpel und geht flott in Fleisch und Blut über. Das gilt besonders auf dem Controller (die Beta spielten wir auf dem PC), wo ihr auf Knopfdruck auch noch zwischen freier Kamera und Ballkamera wechseln könnt. Nur beim Thema Tempoaufnehmen braucht es ein wenig Eingewöhnungszeit. Das erarbeitet ihr euch nämlich, indem ihr ein Gefälle (also beispielsweise die Arenawand) hinunterrast und dabei in die Knie geht. So legt ihr einen ordentlichen Zahn zu und zieht euren Gegnern davon – zumindest für kurze Zeit. Einen dauerhaften Geschwindigkeitsboost, etwa in Form von Sprints oder gar Raketenantrieb an euren Rollerblades gibt es nicht. Dadurch fühlt sich Roller Champions teils leider etwas langsam an.



Die Auswahl an Spielmodi ist schon recht ordentlich, dank Live-Service-Modell kann das Line-Up von Roller Champions stetig erweitert werden.

Der Trendsport der Zukunft?

Daneben erwarten euch auch noch ein paar andere „fortgeschrittene“ Taktiken: Ihr könnt euch etwa auf Knopfdruck bei einem eurer Mitspieler einhaken und dann von ihm abstoßen, um zusätzlich Schwung aufzunehmen. Oder ihr springt von

Im knallbunten Skatepark – erinnert ein wenig an Splatoon! – könnt ihr euch mit bis zu fünf anderen Spielern messen, eure Tricks und Würfe trainieren oder an kleinen Challenges teilnehmen.

Für das Meistern der Mini-Wettkämpfe winken euch diverse Belohnungen. Ihr gewinnt beispielsweise Fans dazu, das XP-Equivalent von Roller Champions.

Im Editor gibt es nicht die klassische Wahl zwischen Männlein oder Weiblein. Stattdessen kombiniert ihr sechs Körper- und Gesichtsformen miteinander.

seinem Rücken ab, um einen Ball aus der Luft zu pflücken. Insgesamt ist die Absprache mit euren Teammitgliedern essenziell. Bieten sich eure Partner als Anspielstationen an? Fungieren sie als Bulldozer, um aggressive Gegenspieler aus dem Weg zu räumen? Oder stellt ihr gar einen Skater ab, der sich allein darauf konzentriert, unter dem Ring zu warten und Würfe des Gegners abzuwehren? Die Frage bei alledem ist, wie motivierend dieses Zusammenspiel auf Dauer bleibt. Das Aktionsrepertoire von Roller Champions ist doch eher begrenzt, ein ewiger Loop aus den Ball bekommen, den Ball verlieren, den Ball jagen und den Ball haben. Im Vergleich zu Rocket League gibt es etwa keine Techniken wie Booster und Sprünge, deren perfektionierter Einsatz Anfänger von echten Profis unterscheidet. Ob der Titel auch noch Spaß macht, wenn es nichts Neues mehr dazuzulernen gibt, muss sich erst noch zeigen.

Ein Hauch von Geisterspiel

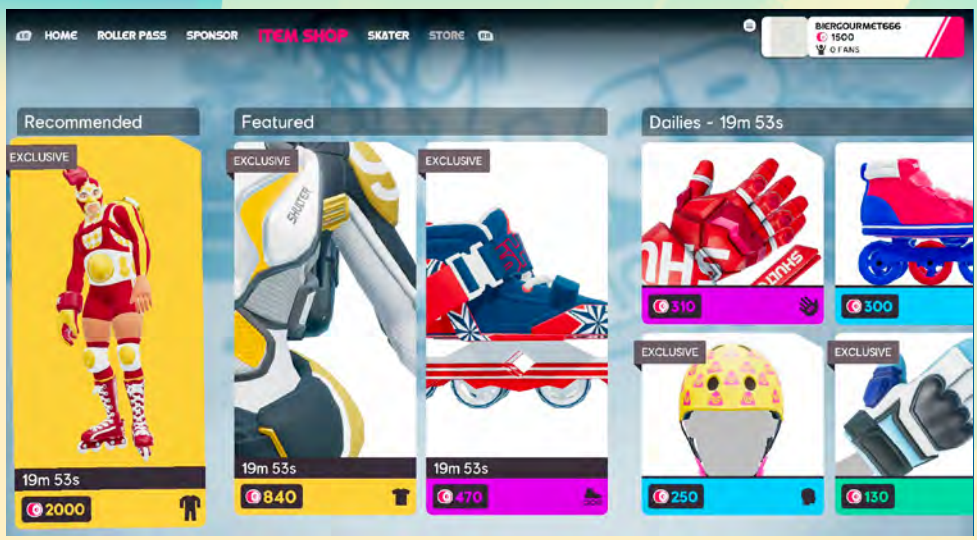
Immerhin in Sachen Spielmodi gibt es Abwechslung: Neben Spontanspielen und Ranked Matches erwartet euch auch ein Überraschungsmodus, der von Zeit zu Zeit wechselt. Während unserer Beta war das etwa die Spielvariante „Heiße Kartoffel“, in der ihr den Ball nur eine gewisse Zeit lang in der Hand behalten dürft. Dazu gesellen sich noch Custom-Matches, in denen ihr wahlweise gegen Bots oder eure Freunde antreten könnt. Die dortigen Einstellungsmöglichkeiten waren zumindest in unserer Testversion aber noch recht begrenzt. Es ließen sich weder die Fähigkeitsstufe der Computergegner noch individuelle Spielregeln festlegen, was schade ist. Wer etwas mehr Freiheit sucht, ist daher wohl im Skatepark besser aufgehoben. Der ist eine Art Social Hub, vergleichbar mit dem Park aus NBA 2K. Bis zu sechs Spieler können sich hier zwanglos auf einer Map treffen, ihre Skills trainieren oder sich in gelegentlichen Mini-Wettkämpfen messen. Wer innerhalb eines Zeitlimits beispielsweise die meisten Treffer erzielt oder die längste Strecke mit seinen Blades zurücklegt, darf sich über Fans und diverse andere Belohnungen freuen. Apropos Fans: Die stellen quasi das XP-Pendant von Roller Champions dar, das ihr auch für abgeschlossene reguläre Spiele bekommt. So steigt ihr im saisonalen Roller Pass auf und schaltet stetig neue Inhalte frei – die „Wheels“ genannten Ingame-Credits, kosmetische Items und dergleichen. Gleichzeitig sind Fans aber auch wortwörtlich Fans. Sie sitzen während eurer Spiele in den Rängen und machen ordentlich Stimmung für euch. Je besser ihr spielt, desto besser die Atmosphäre, so die Theorie. Leider führt diese Idee aber auch dazu, dass die drei verfügbaren Arenen Acapulco, Mexiko und Chichenitza gerade zu Beginn noch etwas leblos

Verschenktes Potenzial: Die bisher spielbaren drei Arenen waren vom Aufbau her exakt gleich. Das sorgt nicht gerade für spielerische Abwechslung.

In Roller Champions geht es ordentlich zur Sache: Ihr könnt Gegner mit Bodychecks vom Ball trennen oder ihnen sogar per Dropkick in die Beine springen.

wirken. Kein Jubel, kein Beifall, da will nur wenig Spaß aufkommen. Auch sonst wurde bei den Stadien Potenzial liegengelassen. Sie unterscheiden sich nämlich lediglich in Stil und Größe, der Aufbau bleibt stets gleich. Dass Ubisoft hier nicht noch ein paar verrückte Ideen eingebaut hat – Rails, eine 8-Form statt eines Ovals, mehrere Ringe, Bälle oder Power-Ups – wirkt wie eine verpasste Chance, oder heißt zumindest, dass hier in Zukunft noch deutlich mehr kommen muss.

Auch sonst merkt man dem Spiel an, dass die Entwickler noch eine Portion Arbeit vor sich haben. Gerade bei Stürzen und Zusammenstößen waren uns die Soundeffekte noch nicht markig genug. Da fehlte der letzte Bums, ebenso wie beim Ingame-Soundtrack. Auch nervig: Replays lassen sich nicht überspringen, was in Zukunft für Frust und Ärger sorgen könnte. Außerdem versuchen sich Bot-Mitspieler immer an einem Abschluss, sobald sich die erstbeste Möglichkeit ergibt. Taktisches Abwarten, oder das Spielen auf drei beziehungsweise fünf Punkte, ist so fast unmöglich.



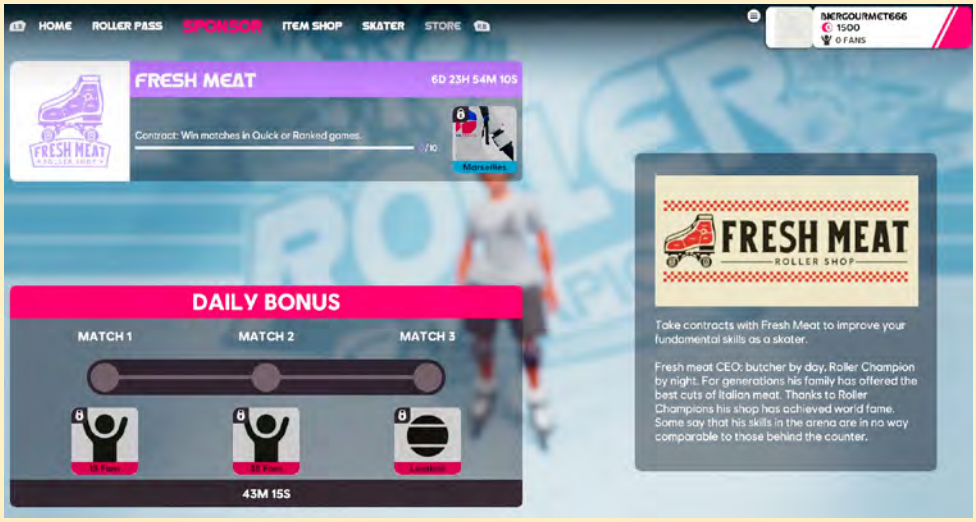
Im Ingame-Shop lassen sich jede Menge Objekte für euren Spielercharakter freischalten – vom neuen, schicken Helm bis hin zum individuellen Feuerwerk, das gezündet wird, wenn ihr einen oder mehrere Punkte erzielt.

Auch F2P hat seinen Preis

Zu viel meckern wollen wir dann aber auch nicht. Denn zum einen haben die Macher – Live-Service sei dank – ja noch die Möglichkeit, bis zum Release (und darüber hinaus) weitere Inhalte hinzuzufügen. Und zum anderen ist Roller Champions nach wie vor vollkommen kostenlos! Als Free2Play-Titel finanziert sich das Spiel allein durch den Verkauf von Ingame-Währung, die ihr für allerlei kosmetische Gegenstände ausgeben könnt. Seien es nun Klamotten, Rufzeichen oder schickes Feuerwerk beim Erzielen eines Treffers – euer Charakter, der sich mittels eines rudimentären Editors aus sechs Körper- und sechs Gesichtsformen zusammenbasteln lässt, kann so ganz individuell aufgepeppt werden. Das ist angesichts der anfangs doch recht austauschbaren Figuren auch dringend nötig. Alternativ lassen sich Inhalte aber auch über eigens verdiente Credits oder mit Sponsoren-Verträgen freischalten, in deren Rahmen ihr bestimmte Ziele erfüllen müsst. Es bleibt abzuwarten, wie nervig und bewusst zeitintensiv diese Elemente ausfallen, um die Spieler doch noch zu Ingame-Käufen zu verlocken.

Die Preise für etwaige Ingame-Käufe konnten wir während der Beta noch nicht nachvollziehen. In der Testphase stand der Store nämlich noch nicht zur Verfügung. Auch über andere Bezahl-Inhalte, etwa die im Hauptmenü erwähnten Lootbälle oder eine mögliche Premium-Version des Roller Passes, können wir bis dato nur spekulieren.

Das könnte auch daran liegen, dass jegliche im Rahmen des Beta-Tests freigespielten Inhalte nicht in die finale Version übernommen werden. Ihr verliert also gesammelte Wheels, Fans und Outfits. Zum Release beginnen alle gleichermaßen bei null. Nun, fast. Wer in der Beta am Feinschliff mitgeholfen hat, darf sich immerhin über ein paar digitale Goodies freuen. Spieler bekommen ein Live-Tester-Outfit und den individuellen Titel „The Assisstant“ – eine nette Geste, die spielerisch aber keinen Unterschied machen wird. **David Benke**



Für diverse Sponsoren müsst ihr kleine Aufgaben während der Matches erledigen. Im Gegenzug winken dafür unter anderem Ingame-Credits und einzigartige kosmetische Items für euren Charakter als Belohnung.

MEINUNG
David Benke

Eigentlich bin ich ja durchaus ein Fan von Sportspielen jeglicher Art.

Sei es nun NBA 2K, Madden NFL oder FIFA – solange man mir einen Ball in die Hand gibt, mit dem ich ein wenig in der Gegend rumbolzen kann, bin ich glücklich. Roller Champions wollte während meiner ersten Stunden im Rahmen der Closed Beta aber irgendwie noch nicht endgültig zünden. Vielleicht war es die fehlende spielerische Tiefe, vielleicht der austauschbare Comic-Look, den man so schon bei dutzenden anderen Spielen gesehen hat. Der Funke ist noch nicht übergesprungen. Versteht mich nicht falsch: Roller Champions macht dennoch Spaß und wird zum Release definitiv seine Zielgruppe finden. Auch ich werde gerne nochmal reinschauen – alleine schon, weil es ja nix kostet. Nach aktuellem Stand kann ich mir aber nicht vorstellen, dass mich das Spiel so lange bei der Stange halten wird wie andere Genrevertreter. Aber wer weiß, vielleicht dreht Ubisoft das Ding bis zum Release ja noch einmal um.

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Sport
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft

KNOCK-OUT CITY

Die Optik mag an populäre Multiplayer-Shooter erinnern, doch in Knockout City fliegen euch statt Kugeln die Völkerbälle um die Ohren.

Passend zur Ankündigung des Third-Person-Multiplayer-Actionspiels Knockout City wurden wir von EA zu einem digitalen Preview-Event eingeladen. Dabei wurde uns das neueste Spiel aus dem Hause Velan Studios nicht nur ausführlich vorgestellt, wir hatten ebenso die Chance, uns selbst in die wilden Völkerballschlachten zu stürzen.

Mit Knockout City bringen Velan Studios und Spielegigant Electronic Arts ihre etwas andere Variante eines Online-Multiplayer-Shooters auf PC und Konsolen. Wir hatten die Chance, mehrere Stunden mitsamt internationaler Kollegschaft und diversen Influencern auf dem PC in den Action-Titel reinzuspielen und dem Entwicklerteam einige Fragen zu Knockout City zu stellen.

Bei Knockout City handelt es sich um ein Third-Person-Online-Actionspiel, bei dem sich die cartoonigen Figuren mit Völkerbällen abwerfen. Statt, wie bei der vor allem im Schulsport beliebten Sportart, nur auf das eigene Feld beschränkt zu sein, gibt es in Knockout City eine ganze Stadt als Schauort. Insgesamt gibt es fünf Maps, in denen man sich frei bewegen und dem Gegenüber die Bälle um die Ohren hauen kann. Wo die Bälle auf der Spielkarte auftauchen, ist fest vorgesehen. An diesen Orten werden sie auch nachgeliefert, sollte einer vom Rand der Karte fallen oder zerstört werden.

Games without Frontiers

Knockout City erscheint gleichzeitig am 21. Mai 2021 für Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch und PC sowie auf den aktuellen Microsoft- und Sony-Konsolen, also Xbox Series X und Playstation 5. Via Crossplay könnt ihr von jedem System aus an ein und demselben Spiel teilnehmen. Solltet ihr mehrere Versionen von Knockout City besitzen, könnt ihr auch euer Spielerprofil auf allen Endgeräten nutzen. Bei der Masse an Plattformen sollten also genug Mitspieler zusammenkommen! Die PC-Version kann mit Maus und Tastatur sowie Controller bedient werden. Die Tastenbezeichnungen richten sich nach dem jeweiligen Gerät. Spielt ihr beispielsweise mit einem Playstation oder Switch-Controller, werden die angezeigten Button-Prompts dem Controller-Layout angepasst.

Ducken, Deckeln, Dribbeln, Dotzen und Ducken

Einen Ball werft ihr mit dem rechten Trigger. Je länger die Taste ge-

drückt bleibt, desto mehr Wucht legt ihr in euren Schuss. Zielen müsst ihr nicht manuell, es wird stets automatisch der nächstgelegene Gegner anvisiert. Mit X und Y gebt ihr dem Ball einen bestimmten Drall mit auf den Weg.

Mit dem linken Trigger nehmt ihr hingegen kurzzeitig eine Fang-Position ein, mit der ihr den Wurf des Gegners nicht nur abwehren, sondern direkt wieder gegen ihn verwenden könnt. Bei jedem erfolgreichen Fang bekommt der Ball automatisch mehr Geschwindigkeit und wird somit schwieriger zu erhaschen. Aus welcher Richtung ein Geschoss auf euch zufliegt, kann man gut mithilfe farbiger Markierungen am Bildschirmrand vorhersehen. Spieler können exakt einmal von einem regulären Ball erwischt werden, ohne auszuscheiden. Beim zweiten Mal gibt es einen Knockout mit anschließendem, leicht verzögerten Respawn. Mit Spezialbällen und anderen Tricks wie einem Rempler, der auch zum schnellen Wegducken und zur Ballabwehr genutzt werden kann, könnt ihr Gegner noch schneller ausschalten, indem ihr sie beispielsweise von der Karte stoßt und somit einen sofortigen Knockout herbeiführt. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, selbst zum Ball und in den Händen eines Mitspielers zum ultimativen Wurfgerät zu werden, das bei voller Aufladung gleich mehrere Gegner auf einmal ausknockt – auf jeden Fall eine frische Idee.

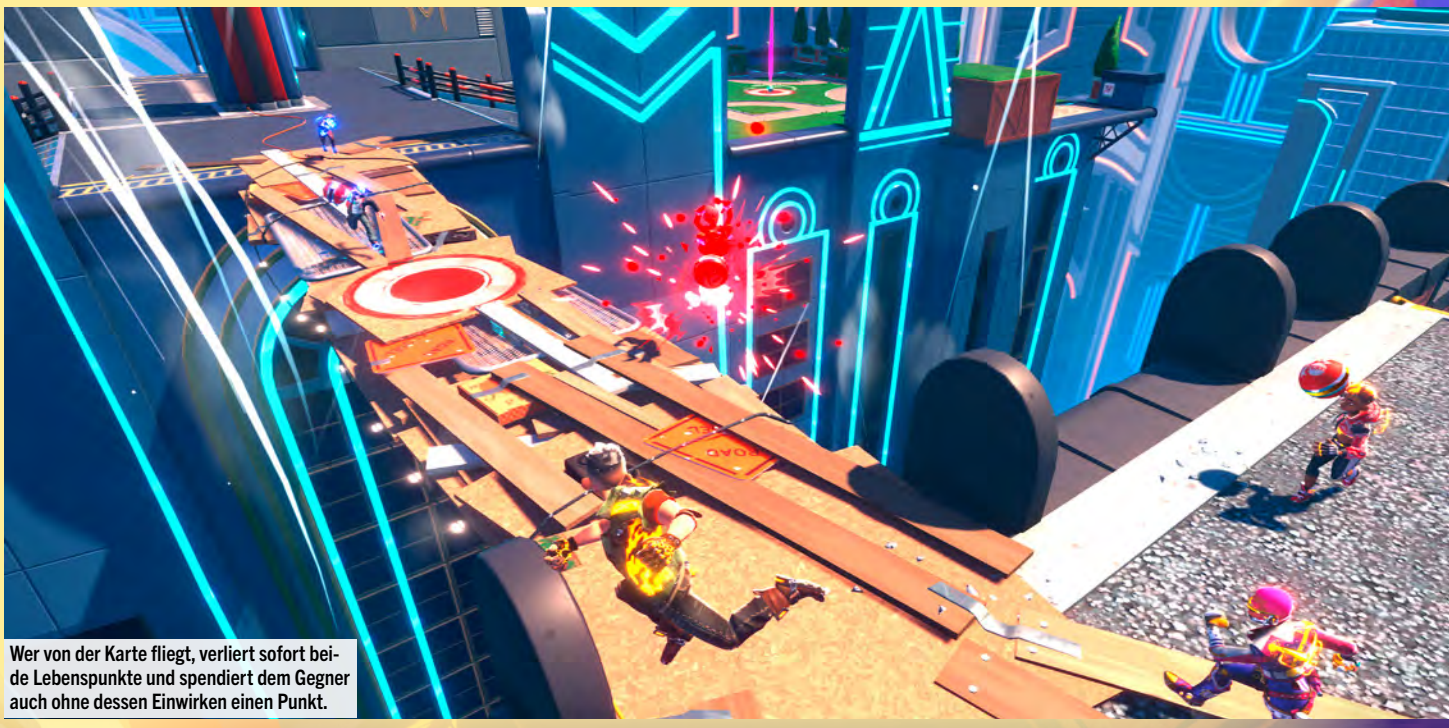
Beim Fangen ist Timing gefragt. Wer zu früh auf den Knopf drückt, ist gegnerischen Angriffen danach schutzlos ausgeliefert.

Die verschiedenen Aktionen und ihre Einsatzmöglichkeiten im Kopf zu behalten, um im richtigen Moment darauf zurückgreifen zu können, kann anfangs allerdings ein bisschen überfordernd sein. Sie zu meistern ist jedoch vor allem in der Defensive essenziell, um nicht als Kanonenfutter zu enden.

Geballter Spaß in drei Spieltypen

Die drei Spielmodi, die wir einen Abend lang ausprobieren durften, und die auch in der geschlossenen öffentlichen Beta am 21. Februar 2021 enthalten waren, sind 3 vs. 3 Team KO, 3 vs. 3 Diamond Dash und 4 vs. 4 Ball up Brawl. Neben dem für ein gelegentliches schnelles Spiel geeigneten Streetplay-Modus und einem Wettkampfmodus mit verschiedenen Rängen wird es auch die Option geben, private Spiele zu starten. Ein Offline-Modus ist weder vorhanden noch geplant – zumindest zum aktuellen Zeitpunkt.

Im Team KO Modus tretet ihr in zwei Gruppen, Rot und Blau, gegeneinander an. Für jeden erzielten Knockout gibt es einen Punkt für eurer Team. Das Team, das zuerst 10 Punkte erreicht hat, gewinnt die Runde. Kann ein Team zwei Runden für sich entscheiden, wird es für siegreich erklärt und das Match ist vorbei. Auf jeder Map befinden sich ne-



Wer von der Karte fliegt, verliert sofort beide Lebenspunkte und spendiert dem Gegner auch ohne dessen Einwirken einen Punkt.

Ihr könnt Bälle frontal, in hohem Bogen oder mit einem seitlichen Spin auf Gegner werfen. So könnt ihr auch Gegner treffen, die sich hinter Ecken befinden.

ben den normalen Bällen auch noch Spezialbälle von genau einer Sorte, die zu Beginn des Matches zufällig bestimmt wird. Darunter Käfig-Bälle, mit denen getroffene Figuren zu Bällen zusammengequetscht werden. welche die ihr dann ohne Probleme von der Karte schmeißen könnt, verschiedene Bomben-Bälle, die nach einem abgelaufenen Countdown oder bei Berührung explodieren und Mond-Bälle, die euch höher springen und Gegner bei einem Treffer von der Weltkarte katapultieren lassen. Insgesamt soll es sechs verschiedene Balltypen geben.

Marginale Veränderungen an diesem Spielprinzip gibt es im Diamond Dash Modus. Hier lassen ausgeknockte Gegner Diamanten fallen, die es einzusammeln gilt, um zusätzliche Punkte zu gewinnen. Geht ein Kamerad neben euch zu Boden, könnt ihr die Diamanten schnell aufklauben, um Schlimmeres zu verhindern. Fällt eine Spielfigur allerdings von der Weltkarte, werden dem gegnerischen Team automatisch die vollen Punkte zugeschrieben. Es gilt, 30 Diamanten zu verdienen, um eine Runde zu gewinnen.

Die letzte und konzeptionell herausragendste Spielvariante ist der Ball up Brawl. In diesem Modus spawnen nämlich keine Spielbälle, weshalb ihr darauf angewiesen seid, eure Mitspieler zu werfen oder in Ball-Form von ihnen geworfen zu werden. Ihr seid also gezwungen, euer Schicksal buchstäblich in die Hände eurer Teammitglieder zu legen. Das fördert nicht nur Teamwork, sondern auch Chaos und sorgte zumindest in den rund fünf Stunden, die wir mit dem Spiel verbachten, für die meiste Unterhaltung.

Ihr könnt eure Spielfigur in 17 Slots mit Anpassungen ausstatten. Darunter Handschuhe, Frisuren und Posen für Sieg und Niederlage.

It's a Knockout

Das simple Spielprinzip ist motivierend und einem Gegner den Ball ins Gesicht zu knallen, fühlt sich einfach jedes Mal befriedigend an. Dennoch gibt es auch ein paar Kritikpunkte, die wir bei unserer Spielsession vermerkt haben.

So gibt es an der grafischen Qualität zwar wenig zu beanstanden, der leicht cartoonige Look, den derzeit fast jedes Online-Spiel von Apex Legends bis Valorant zu haben scheint, ist allerdings auf Dauer doch recht eintönig. Zumal die namensgebende Stadt in der Kreativität ihrer Architektur Welten hinter anderen Fantasie-Städten wie Gotham City oder der offensichtlich als Inspirationsquelle genutzten Grind City aus Jet

Set Radio zurückbleibt. Neben ästhetischen Beanstandungen gibt es auch beim Gameplay ein paar kleinere Macken. So fällt es vor allem mit einem größeren Bildschirm extrem schwer, die Indikatoren an den Seiten des Displays im Auge zu behalten, die einen vor nahenden Bällen warnen, während man sich auf das Spielgeschehen in der Mitte des Monitors konzentriert. Weil solide Defensivarbeit ohnehin schon der anspruchsvollste Teil des Spiels ist, ist es absolut notwendig, dass die Hilfen auch als solche genutzt werden können.

Auch der Radius des Superangriffs, der immer dann ausgeführt werden kann, wenn jemand einen Schuss mit einem menschlichen Ball komplett aufgeladen hat, ist durch die minimalistischen Anzeigen nur schwer zu erkennen. Hier sollte sich Velan Studios vielleicht noch weitere Darstellungs-Optionen überlegen.

In unserer Spielsession monierten außerdem viele Stimmen im Chat das Fehlen einer Statistik-Anzeige im Spiel. So ist erst am Ende eines Matches und nur für die jeweilige Person ersichtlich, wie viele Knockouts sie verteilt hat. Wir fanden diesen Ansatz eigentlich sehr erfrischend und förderlich für den Spielspaß, gehen jedoch davon aus, dass Velan hier bald Abhilfe für die statistikhungrige Zockerschaft schaffen wird. Zumindest können wir uns nicht vorstellen, dass der Wettkampfmodus im fertigen Spiel ohne diese Option an den Start gehen wird.

Dressing up in costumes, playing silly games

Dadurch, dass der Gameplay-Fokus auf Timing statt auf Zielsicherheit liegt, dürften Gelegenheitsspieler und Multiplayer-Neulinge weniger überfordert mit den Abläufen eines Matches sein als das beispielsweise bei einem Overwatch oder Counter Strike der Fall sein dürfte. Allerdings ist Knockout City trotzdem ein Skill-basiertes Spiel, das beherrscht und optimiert werden will. Nur, wer zusammenarbeitet, sich koordiniert und Situationen richtig einschätzen kann, hat am Ende Erfolg. Bereits in der kurzen Zeit, die wir mit dem Spiel verbrachten, hingen Sieg und Niederlage häufig davon ab, welche Spieler bestimmte Mechaniken verinnerlicht hatten und welche nicht. So ist es essenziell, sich mit dem Zeitfenster genauestens vertraut zu machen, in dem ein Ball bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten gefangen werden kann. Außerdem hilft es natürlich, sich mit dem Layout der verschiedenen Maps und den dort möglichen Spielzügen vertraut zu machen, weshalb wohl nur Leute, die wirklich regelmäßig zocken, im Wettkampfmodus hohe Ränge erreichen werden.

Neben diesen gibt es in Knockout City zudem ein Leveling-System sowie verschiedene tägliche und wöchentliche Challenges, mit deren Abschluss die Ingame-Währung „Holobux“ verdient wird. Mit dieser können dann Kostüme, Frisuren, Accessoires und Gesten für eure Spielfiguren freigeschaltet werden. Die Holobux, die es auch für echtes Geld im Item-Shop zu kaufen geben wird, sollen die einzige Währung im Spiel sein und auch lediglich durch Gameplay zusammengetragen werden können. Alle freischaltbaren Objekte seien laut den Entwicklern nur kosmetisch und hätten keinen Einfluss auf Stats oder Gameplay. Außerdem soll die Vollversion von Knockout City, die 19,99 US-Dollar und wohl den gleichen Preis in Euro kosten wird, bereits zahlreiche Möglichkeiten zur Individualisierung enthalten, ohne dass dafür zusätzliches Geld, ob virtuell oder echt, investiert werden müsse. So könnt ihr beispielsweise eine Crew mit bis zu 32 Personen gründen und für diese einen einheitlichen visuellen Stil festlegen, der zwar von den einzelnen Mitgliedern angepasst werden kann, sich jedoch genug ähnelt, um eine Zugehörigkeit zu zeigen.

Auf unsere explizite Nachfrage, ob es Lootboxen im Spiel geben wird, antwortete Velan-CEO Karthik Bala mit einem entschiedenen „Nein“ und versprach, dass es auch in Zukunft keine solchen Mechaniken in Knockdown City geben wird. Auch ein Battle-Pass ist bisher nicht geplant. Dennoch wäre es schwachsinnig zu denken, dass sich Velan noch keine Gedanken über eine langfristige Monetarisierung gemacht hat. Ansonsten wäre der Plan, das Spiel nach Launch über einen bisher unbegrenzten Zeitraum ständig weiter mit neuen Inhalten zu beliefern, ja auch zu altruistisch für einen großen Publisher wie EA. Man kann also damit rechnen, dass es im Item-Store mehr Gegenstände zu kaufen geben wird, als man jemals auf kostenlosem Wege freispielen kann. Nach Launch soll im Abstand von neun Wochen regelmäßig neuer Content nachgeliefert werden. Diese neun Wochen bezeichnet der Entwickler als eine Season.

Die neuen Spielvarianten und Bällearten, die diese neunwöchigen Seasons mit sich bringen, müssen vom Spieler nicht extra dazugekauft werden. Daneben soll es aber auch größere Events geben, die sich möglicherweise hinter einer Bezahlschranke verbergen. Alles deutet darauf hin, dass EA und Velan darauf abzielen, Knockout City zu einem Service-Game zu machen, das von der E-Sports-Szene angenommen und den Unternehmen für längere Zeit Geld in die Kassen spülen wird. **Christian Fußy**

In der Beta seid ihr zu dritt oder zu viert im Team unterwegs. Im fertigen Spiel soll es auch einen Jeder-gegen-Jeden-Modus geben.

MEINUNG
Christian Fußy

Ähnlich wie schon Rocket League verbindet auch Knockout City Ballsport mit extremen Elementen.

Was für das eine Spiel Autos und Donnerkuppel-artige Arenen sind, ist für das andere eine bespielbare Stadt und die Möglichkeit, statt mit Völkerbällen mit Bomben und Käfigen zu schmeißen. Spaß macht das zwar schon jetzt, um das Spiel nachhaltig zum Dauerbrenner zu machen, muss Velan Studios das Gameplay aber noch stark verfeinern. Ob der Entwickler den Titel in Zukunft eher für Hardcorespieler optimiert und damit mögliche E-Sport-Ambitionen erfüllen kann, oder das unbeschwerte Spielgefühl Knockout City auch nach dem Launch erhalten bleibt, wird sich frühestens am 21. Mai 2021 sagen lassen. Dann erscheint Knockout City auf Steam, Origin und Konsolen – also auch auf Switch.

INFOS

Termin:	21. Mai 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Velan Studios

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SHREDDER'S REVENGE

Da fliegt dir doch das Blech weg: Die Turtles sind zurück und kämpfen wie zu besten Zeiten!

Cowabunga, liebe Freunde von Ninja-Schildkröten, die Turtles sind zurück! Diesmal jedoch weder in einer Krach-Bumm-Michael-Bay-Produktion auf der Kinoleinwand noch in einer seltsam animierten TV-Serie noch als pseudo-cooles Action-Spiel, das den Charme der Vorlage nicht einzufangen weiß (ich schau in deine Richtung, Mutants in Manhattan). Nein, diesmal kehren Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael so zurück, wie wir sie am liebsten haben: Als 2D-Brawler im Stile eines Turtles in Time, basierend auf der alten Zeichentrickserie von 1987. Shredder's Revenge heißt der Titel und wurde nun für PC und Konsolen angekündigt. Dafür legen wir doch gerne unsere Pizza mit Sardellen und Marshmallows zur Seite.

Is' doch Ehrensache

Beim Namen Turtles in Time drifften echte Kampfkrötenkenner jedoch nicht nur in wohlige Nostalgie ab und denken an den Side-scroll-Beat-em-Up-Klassiker auf dem Super Nintendo, sondern auch an das grausige Remake aus dem Jahr 2009, das auf den Namen Re-Shelled hörte. Diesmal brauchen wir uns aber wohl keine Sorgen zu machen, ob die Entwickler es schaffen, Flair und Gameplay in die Moderne zu holen, denn die Retro-Remake-Könige von Dotemu werkeln gemeinsam mit dem kanadischen Studio Tribute Games an Shredder's Revenge. Tribute Games entwickelten unter anderem bisher ein Turtles-Game für den Game Boy Advance und arbeiteten am Brawler Scott Pilgrim vs. The World. Dotemu hingegen

Ein Vier-Spieler-Koop-Modus ist bereits bestätigt, doch es ist noch nicht sicher, ob das sowohl für lokale Sitzungen als auch den Online-Part gilt.

Im Laufe des Abenteuers treffen die Krötenbrüder auf allerhand fieses Gesocks. Die Fußsoldaten sind natürlich die Standardgegner.

sahnte zusammen mit Lizardcube etliche Auszeichnungen und Top-Wertungen ab für Wonder Boy: The Dragon's Trap und im letzten Jahr für Streets of Rage 4. Wir nannten die Fortsetzung der Mega-Drive-Reihe in unserem Test die „Wiederauferstehung des Brawler-Genres". Somit passt der Schritt zu einer Hommage an das legendäre Turtles in Time sehr gut.

Der veröffentlichte Announcement-Trailer zu Shredder's Revenge sieht ebenfalls äußerst vielversprechend aus. Das Video beginnt mit einem langen Zeichentrick-Intro, das ganz klar an die alte TV-Serie angelehnt ist. Sogar das Original-Logo und der bekannte Titelsong werden verwendet. Allerdings „nur" die englischsprachige Variante. Wir gehen auch leider nicht davon aus, dass wir zum noch nicht benannten Release in den Genuss der deutschen Version von Frank Zander kommen werden. Dafür wird der englische Intro-Song nun von Faith-No-More-Frontmann Mike Patton gesungen. Immerhin etwas. Zudem entdeckt man in dem Video allerhand bekannte Gesichter aus der TV-Serie. Neben den vier mutierten Schildkröten sieht man unter anderem Shredder, Meister Splinter, Baxter Stockman, Rocksteady und Bebop, Reporterin April O'Neil in ihrem kanarienvogelfarbenen Outfit und auch das Technodrom feiert einen Auftritt. Das fiese Alien Krang dürfte also auch eine Rolle spielen. Der Trailer ist tatsächlich so gut und liebevoll gemacht, dass nach der Veröffentlichung viele Leute auf Social Media zunächst dachten, es sei eine Fortsetzung der alten TV-Serie angekündigt worden. Allerdings hatten die wohl den Trailer bereits ausgemacht, bevor Gameplay gezeigt wurde. Schade, denn das verriet nicht nur, dass es sich bei Shredder's Revenge eben um ein Spiel handelt, sondern auch einige Details, die Fans von Turtles in Time sehr freuen dürften.

Genau wie in Turtles in Time auf dem guten alten Super Nintendo kann man einzelne Gegner aus dem Bildschirm hinausschleudern. Eine zeitlose Aktion, die uns auch heute noch rundum glücklich macht.

Auf die Schnelle immer helle

Wenig überraschend ist Shredder's Revenge gemäß seines Vorbilds ein klassischer Brawler. Man läuft von links nach rechts durchs Level und verkloppt dabei allerhand Fieslinge. Im von Dotemu veröffentlichten Video waren zudem immer alle vier Turtles gleichzeitig im Kampf, womit dann eben auch ein Koop-Modus mit dieser Anzahl Spieler bestätigt ist. Bei Turtles in Time war das gemeinsame Spielen noch auf zwei Spieler beschränkt. Nur in der Arcade-Version konnte das ganze Turtle-Team in den Kampf ziehen. In Streets of Rage 4 im letzten Jahr gab es ebenfalls einen Vierer-Koop-Modus, allerdings nur lokal. Online war man auf zwei Spieler beschränkt. Ob dies auch bei Shredder's Revenge der Fall sein wird, ist noch nicht bekannt.

Dafür kann man jetzt schon erkennen, dass das eigentliche Gameplay sich zwar stark an Turtles in Time orientiert, aber eben auch ein paar neue Akzente setzt. Wer den SNES-Klassiker kennt, sieht sofort, dass man per Schlag-Button wieder den Fußsoldaten auf's Fressbrett gibt und das natürlich mit Sprüngen und einem Dash kombinieren kann. Sogar der kultige Move, dass man Gegner Richtung Bildschirm aus dem Level wirft, ist wieder an Bord. Allerdings gibt es ein paar Unterschiede zum 16-Bit-Vorbild. Es fällt auf, dass die Kombos variantenreicher sind. Wir nehmen an, dass dieses System genau wie bei Streets of Rage 4 überarbeitet und erweitert wird. Wenn dies genauso gut gelingt, finden wir das ziemlich gut und vermutlich wird ein bisschen mehr Vielfalt im Kampfsystem auch nötig sein, denn bereits die wenigen Sekunden Gameplay

Bekannte Fieslinge aus der TV-Serie stellen sich euch natürlich als mächtige Bossgegner in den Weg. Hier wartet der alte Schurke namens Rocksteady darauf, dass ihm mal ordentlich am Horn gezogen wird.

Allein in diesem Screenshot steckt schon so viel Fan-Service! Bebop stellt sich den Turtles im Studio von Kanal 6 entgegen und im Hintergrund liegt – warum auch immer – der Kopf von Krangs Körper herum.

im Trailer zeigen, dass die Turtle-Jungs wohl ein wenig öfter mit stärkeren Gegnern als den Standard-Fußsoldaten konfrontiert werden. Dotemu gab zudem bekannt, dass jeder Turtle sich anders spielen lassen soll, wodurch sich jeder Run anders anfühlen.

Immer auf der Lauer …

Bebop und Rocksteady (auch bekannt als Schweini und Nasi) konnte man bereits als Bossgegner entdecken und da Baxter Stockman zuvor zu sehen war, gehen wir davon aus, dass auch der verrückte Wissenschaftler bekämpft werden muss. Shredder und Krang werden sowieso dabei sein. Wir können uns also auf die klassischen Gegenspieler verlassen. Wir sind gespannt, ob Tribute Games sich auch an Antagonisten aus den alten Spielfilmen bedienen. Schließlich hatten Tokka und Rahzar in Turtles in Time einen Auftritt und in dem sehr ähnlichen The Hyperstone Heist auf Segas Mega Drive musste man Meister Tatsu besiegen. Eine schöne Überraschung wäre das auf jeden Fall.

Ebenfalls lässt sich über einige andere Dinge spekulieren. So sieht man die Turtles im Intro beispielsweise kurz auf Surfbrettern. Eine moderne Umsetzung des Surf-Levels ist also wahrscheinlich. Allerdings sieht man auch Michelangelo auf einem motorisierten Skateboard, Donatello im Flugzeug und auch der berühmte Turtles-Bus aus der TV-Serie ist im Trailer untergebracht. Da in der Feature-Auflistung der Pressemitteilung von Dotemu zu lesen ist, dass man nicht nur mit den vier Ninja-Schildkröten, sondern auch mit „ikonischen Vehikeln in verschiedenen Modi" spielen kann, können wir uns vorstellen, dass man sogar noch mehr TMNT-Charme als in Turtles in Time und damit auch mehr Umfang und mehr Abwechslung bekommt.

Jetzt aber erstmal Schluss mit der Spekuliererei, schließlich gibt es noch etwas, was wir direkt beurteilen können: Der Grafikstil ist wunderschön und passend. Shredder's Revenge setzt weder auf den handgezeichneten Stil von Streets of Rage 4 noch auf einen zu pixeligen 16-Bit-Look. Es wirkt vielmehr wie etwas genau dazwischen und ist damit gleichermaßen modern und Retro. Insgesamt wirkt Shredder's Revenge wie eine ganz liebevolle Hommage an eine Kultserie und ein Kultspiel. Jetzt brauchen wir nur noch einen Releasetermin.

Christian Dörre

MEINUNG
Christian Dörre

Krustige Kruste? – Kruste krustet! Das wird richtig gut.

Holy sh*t! Ich glaube, ich muss den Leuten bei Dotemu mal einen Wurstkorb schicken, denn sie machen nun wohl schon wieder einen meiner Gamer-Träume wahr. Im letzten Jahr gab es mit dem fantastischen Streets of Rage 4 die Fortsetzung einer meiner Lieblingsspielereihen und nun kommt auch noch eine (grandios aussehende) Hommage an Turtles in Time. Als Riesenfan des SNES-Klassikers und der alten Zeichentrickserie („Da fliegt dir doch das Blech weg!"), saß ich beim Anschauen des Ankündigungstrailers jubelnd vorm Bildschirm. Der Grafikstil ist toll, das Gameplay sieht mega spaßig aus und das animierte Intro zeigte quasi alles, was man sich als Turtles-Fan wünscht (nur eine riesige Irma fehlte, aber man kann ja nicht alles haben). Natürlich sollte man mit Vorschusslorbeeren immer vorsichtig sein und Genaues zum Spiel kann man erst sagen, wenn man zumindest mal eine Demo spielen konnte, um zu wissen, ob es sich wirklich „richtig" anfühlt, aber da Shredder's Revenge unter der Schirmherrschaft von Dotemu entwickelt wird, bin ich wirklich guter Dinge. Sollte Shredder's Revenge spielerisch auch nur annähernd so gut werden wie Streets of Rage 4 und vernünftig das Flair von Serie und Spiele-Vorbild einfangen, ist das Brawler-Genre wirklich wieder zurück, und das ist verdammt schön.

INFOS

Termin:	TBA
Genre:	Beat 'em up
Hersteller:	Dotemu
Entwickler:	Tribute Games

Genau wie beim erfolgreichen Brawler Streets of Rage 4 scheinen die Entwickler das Kombo-System erweitert zu haben. Danach sieht es zumindest aus, wenn man den Trailer genauer in Augenschein nimmt.

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

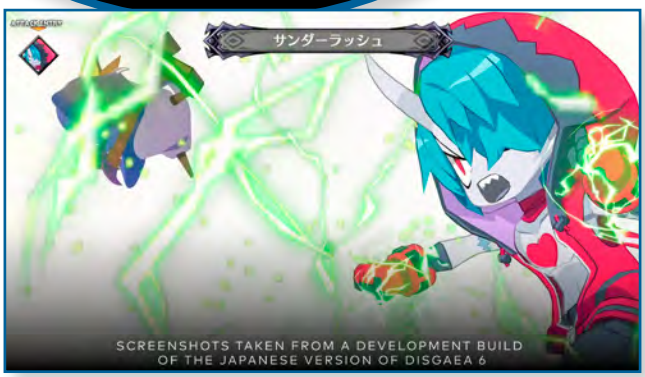
WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

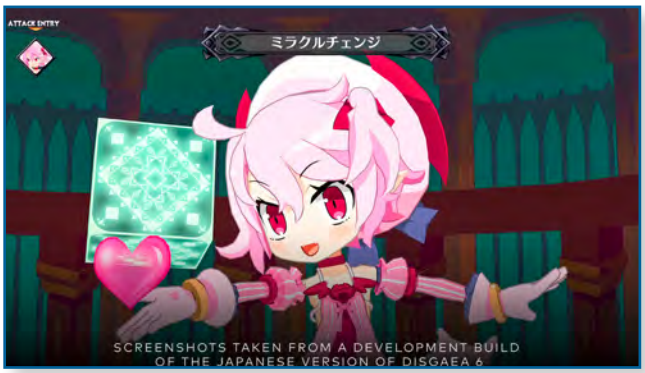
- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

DISGAEA 6: DEFIANCE OF DESTINY

Nur für Nintendo Switch! Der sechste Teil der Kultserie schafft es nach Europa und auf eure tragbare Nintendo-Konsole. Wir verraten, was euch hier erwartet!



Held und Zombie Zed verprügelt gerade einen Prinny. Egal, wie niedlich die Dämonenpinguine aussehen, seid sicher, sie haben die Schläge verdient!



Majolene ist Oberhaupt der Magimage-Magieschule. Außerdem ist sie mächtige Magierin und ein Magical Girl, wie es im Buche (oder Manga?) steht.

Zugegeben, die Disgaea-Serie ist ein ziemliches Nischenthema. Aber vielleicht handelt es sich dabei ja genau um die Nische, in der ihr euch besonders wohlfühlt, ihr wisst es nur noch nicht? Im Juni erscheint der sechste Teil der japanischen Reihe exklusiv für Switch-Spieler – die PS4-Fassung bleibt den Japanern vorbehalten, obschon die größte Fangemeinde auch außerhalb des fernen Ostens auf Playstation-Konsolen existiert. Aber das soll uns Nintendo-Zocker nicht weiter stören, sprechen wir also über das Spiel, das so überraschend den weiten Weg gen Europa auf sich nimmt.

Höllisches Ensemble

Bei den Disgaea-Spielen handelt es sich um Taktik-Rollenspiele, in etwa wie Final Fantasy Tactics, Fire Emblem oder auch das kürzlich angekündigte Project Triangle Strategy. Auf einem gerasterten Grund bewegt ihr eure Spielfiguren umher und versucht dabei, möglichst effizient Gegner per Magie, normalen Angriffen oder auch verrückten Fähigkeiten zu besiegen. Rein optisch ist Disgaea 6 pures Japan: Alles erstrahlt in den buntesten Farben, die Augen und Köpfe der Figuren sind oft riesig, der restliche Körper dagegen klein. Auch der schräge Meta-Humor ist seit jeher ein Markenzeichen der Reihe, in der Unterwelt darf gelacht werden! Unterwelt? Richtig, Disgaea spielt traditionell in einer Art Hölle, bevölkert von Dämonen, Overlords, Zombies und ...Pinguinen.

Ein guter Startpunkt

Die Vogelmaskottchen sind vermutlich das bekannteste Markenzeichen der Serie, selbst, wenn man Disgaea nicht kennt, hat man vermutlich schon mal einen sogenannten Prinny zu Gesicht bekommen. Etwa in unserem Test zum Spin-Off Prinny 1/2: Exploded and Reloaded vor einigen Monaten. Hinter den putzigen Gesellen steckt mehr, als man im ersten Moment denkt: In Form von Pinguinen fristen nämlich die Seelen von besonders boshaften Menschen ihr Leben in der Hölle. Im Spiel werden die Prinnys als Kanonenfutter verwendet, sie sind eine Art Monster, die man in den Kampf schicken kann. Ebenfalls einigermaßen bekannt aus den Vorgängerspielen sind die Charaktere Etna und Laharl, beide werden in Disgaea 6 auftauchen, aber nicht die Hauptrolle übernehmen. Stattdessen steht dieses Mal Zombiejunge Zed gemeinsam mit seiner Schwester Bieko im Rampenlicht. Wieso genau die beiden sich durch die Unterwelt kämpfen, wird sich erst in der englisch lokalisierten Europa-Fassung zeigen. Die Frage bei einem komplexen Spiel

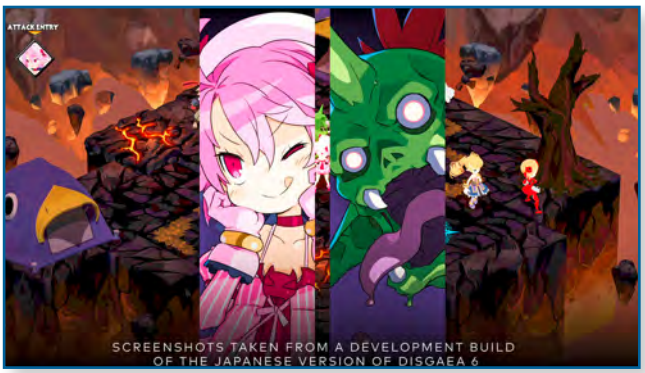
mit der Ziffer sechs im Titel ist natürlich: Müsst ihr die Vorgänger kennen? Nein, glücklicherweise stehen die Disgaea-Spiele sehr gut für sich selbst, und da jeder Teil der Reihe unglaublich umfangreich daherkommt, ist es beinahe nicht menschenmöglich, alle Vorgänger vor dem Release von Defiance of Destiny komplett durchzuspielen.

Definitiv over 9.000

Nippon Ichi, die Macher der Disgaea-Serie, lieben Superlative. Das Maximallevel, das eure Figuren in Disgaea 6 erreichen können, beträgt 99.999.999, Schadenspunkte dringen gar in die Höhe von einer Billiarde vor. Versteht sich von selbst, dass Disgaea ein echtes Umfangmonster darstellt. Während die Hauptstory typischerweise etwa 50 Stunden in Anspruch nimmt, erreichen Komplettisten schon mal das Fünffache auf der Jagd nach dem Maximallevel. Dass viele Spieler dranbleiben und dem Grinding frönen, liegt an der Vielschichtigkeit des Spielprinzips und an teilweise zufallsgenerierten Bereichen. Im Vergleich mit anderen Genrekollegen ist Disgaea seit jeher deutlich komplexer, allerdings wird der sechste Teil der Reihe auch einige Änderungen mit sich bringen, die Neulingen den Einstieg erleichtern sollen. So leveln jetzt zum Beispiel alle Kämpfer auf dem Feld nach Abschluss eines Areals zusammen auf, so ein bisschen wie bei Einsatz des EP-Teilers in der Pokémon-Reihe profitieren alle Recken von Erfolgen, ihr habt also nicht einen oder zwei superstarke Kämpfer im Team, während die anderen hilflos übers Feld stolpern. Mit einfachen Retry- und Automatik-Kampf-Optionen möchte Nippon Ichi zudem Frust und Langeweile vorbeugen. Ob das klappt, wissen wir zwar erst wenn das Spiel zum Test bereitsteht, aber die Ideen sind auf jeden Fall willkommen. Vor allem das Beschleunigungs-Feature dürfte im Endgame oder im New Game+ für Komfort sorgen.

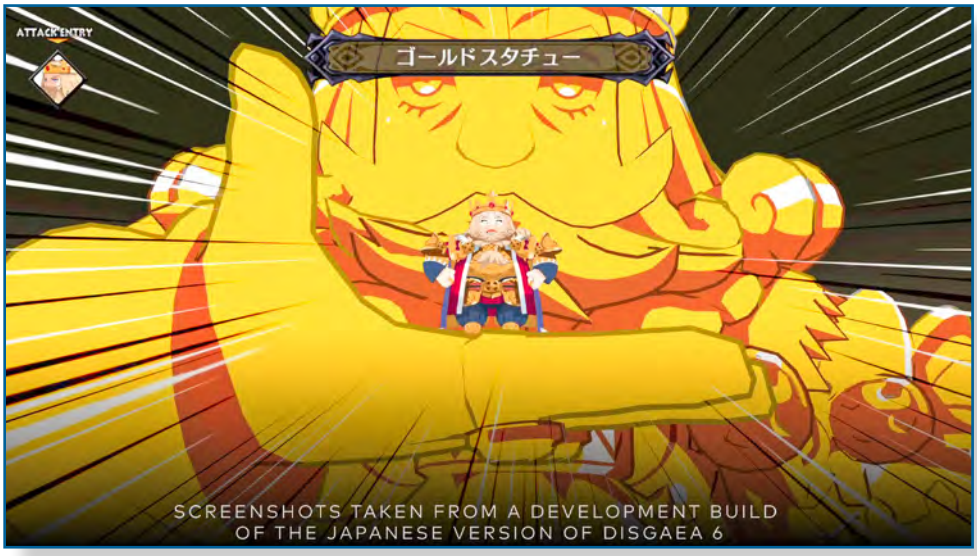
Die Kritik der Fans

Während das Spielgefühl dem des Vorgängers ansonsten stark ähneln soll, gab es eine optische Frischzellenkur für Disgaea 6. Statt 2D-Figürchen steuert ihr nun dreidimensionale (Anti-) Helden über das bunte Spielfeld. Ob das gefällt, ist im Endeffekt Geschmackssache, an den Comic-Einblendungen und dem allgemein farbenfrohen und verrückten Design ändert die neue 3D-Optik nichts. In Japan ist Disgaea 6: Defiance of Destiny bereits im Januar 2021 erschienen, sowohl auf Switch, als auch auf PS4. Die Wertungen in Fernost entsprechen denen des Vorgängers, heißt, Disgaea 6 bewegt sich laut der japanischen Kollegen in einem guten Wertungsbereich. Es gab allerdings auch Kritik am Umfang: So seien für das Komplettieren des Spiels „nur“ lächerliche 200 Stunden nötig! Na, dann müssen wir uns für den Test ja nicht extra freinehmen ...ihr seht schon, Disgaea-Fans haben hohe Erwartungen an ihr liebstes Taktik-Rollenspiel. Ob auch ihr bald zu den Dämonenjüngern gehört, erfahrt ihr im Juni, wenn Disgaea 6: Defiance of Destiny exklusiv auf Nintendo Switch erscheint. ■ **Katharina Pache**



Treffen zwei Parteien aufeinander, wird das mit Cartoon-Einblendungen angezeigt. Die Monster und Figuren haben hohen Wiedererkennungswert.

Das Spielfeld: Wie üblich im Taktik-Rollenspiel bewegt ihr eure Kämpfer einzeln in Position. Schlachtfeld und Figuren sind in Disgaea 6 erstmals 3D modelliert.



Misedor ist der König der Menschenwelt. Wie man an seinem goldenen Ebenbild erkennt, ist er sehr wohlhabend.

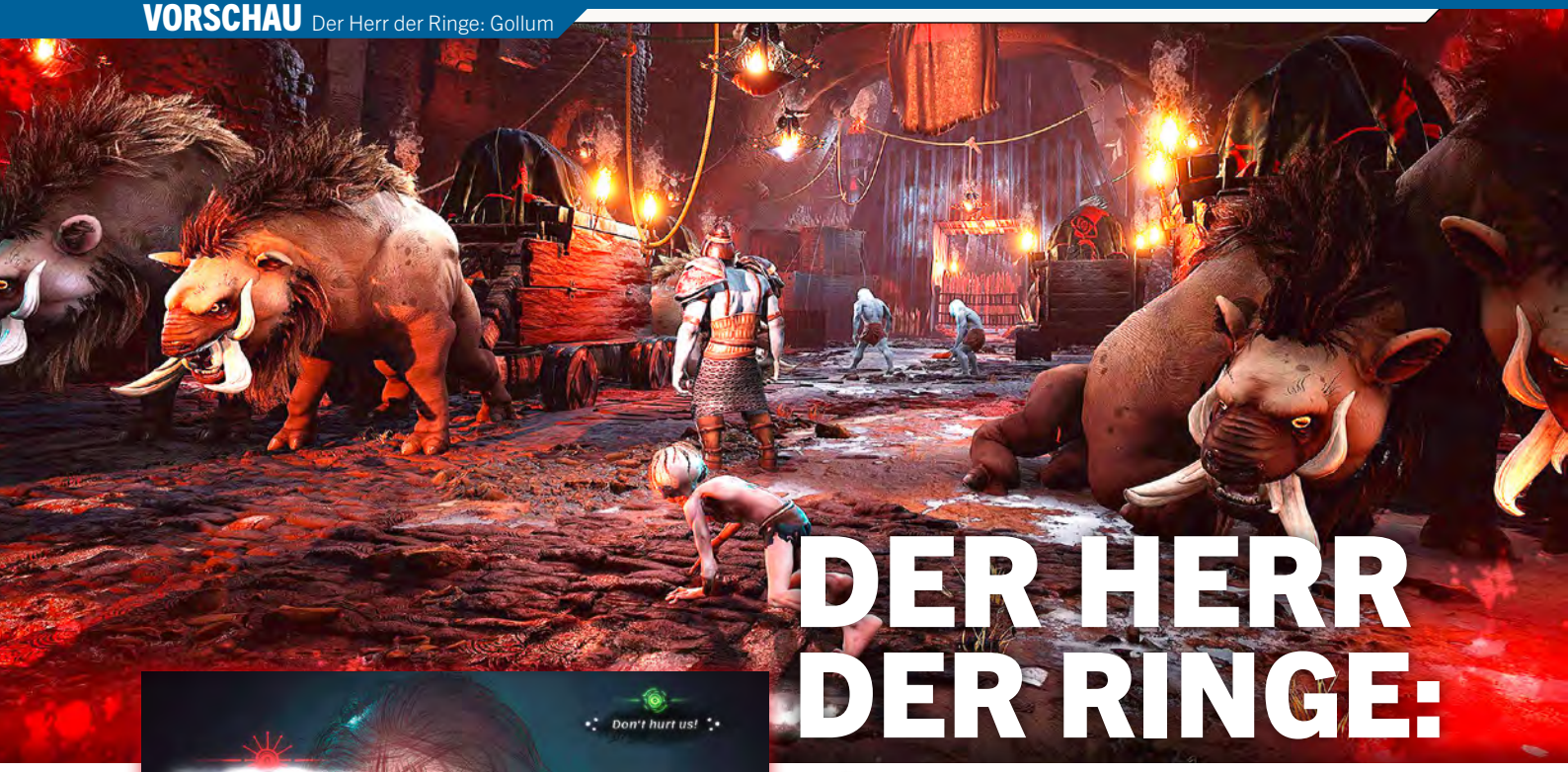
MEINUNG
Katharina Pache

Das Schach unter den Brettspielen

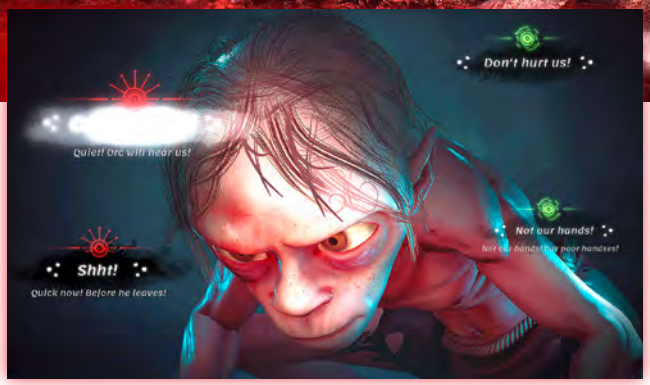
Der Vergleich passt, denn für Schach habe ich auch kein Händchen! Hindert mich aber nicht, Schach zu spielen – genauso geht es mir mit dieser schönen Nische, den Taktik-Rollenspielen. Man könnte meinen, dass ich irgendwann durch das ganze Zocken dazulerne und besser werde, aber was soll's. Ich habe nach vielen Jahren Disgaea-Abstinenz endlich mal wieder Lust auf so ein richtiges Umfangmonster, an dem ich mir die Zähne ausbeißen und zu dem ich immer wieder zurückkehren kann. Ich hoffe, dass Teil sechs nicht nur diese Komplexität liefert, für die ich schon die alten Titel geliebt und gehasst habe, sondern auch ein paar gelungene Komfort-Features, die mein Leid so lindern, dass ich doch immer wieder Lust auf neue Gefechte habe – auch, wenn ich mal wieder versage. Nicht erwarten solltet ihr von Disgaea allerdings eine ernste Story mit schwerwiegenden Entscheidungen wie bei der Demo von Project Triangle Strategy und Fire Emblem: Three Houses. Hier ist alles alberner und bunter, lustiger und lockerer. Aber das ist zur Abwechslung auch mal schön, und Zahlen- sowie Optimierungsfanatiker bekommen angesichts eines Maximallevels von über einer Million sicher schon jetzt Hitzewallungen.

INFOS

Termin:	29. Juni 2021
Genre:	Strategie
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Nippon Ichi



DER HERR DER RINGE: GOLLUM



Gollum vs. Sméagol: Der innere Konflikt eurer Spielfigur wird in einem Minispiel visualisiert.

Nächstes Jahr bekommt Mittelerdes tragischer Antiheld seinen großen Auftritt. Wir haben das Stealth-Abenteuer bereits in Aktion gesehen.

Preisfrage: Wenn ihr euch ein Herr-der-Ringe-Spiel ausdenken müsstet, welche Figur aus Büchern oder Filmen würdet ihr wählen? Aragorn? Éowyn? Legolas? Frodo? Tolkiens Universum ist dermaßen vollgestopft mit ikonischen Helden, da muss man nicht lange suchen. Doch Daedalic hat einen anderen, spannenden Ansatz gefunden: Das Hamburger Studio (Die Säulen der Erde, Silence) hat sich Gollum auserkoren, ausgerechnet Gollum, diese zutiefst tragische Figur, die im gleichen Maße Abscheu und Mitleid erregt. Der Herr der Ringe: Gollum soll ein Action-Adventure mit starker Stealth-Ausrichtung werden, Kämpfe spielen also kaum eine Rolle. Ob das hinhaut, wissen wir zwar auch nicht, aber zumindest haben wir einen ersten Vorgeschmack bekommen: Im Rahmen eines digitalen Presse-Events hat uns Daedalic rund 20 Minuten Gameplay aus dem Spiel präsentiert.

Was haben wir gesehen?

Die Spielszenen in unserer Präsentation basieren auf einer frühen Spielversion, die laut Entwickler bereits zehn Monate alt ist. Grafisch, technisch, spielmechanisch sei deshalb vieles bereits hübscher und ausgereifter. Warum man uns nicht einfach eine aktuellere Fassung des Spiels präsentiert, die einen besseren Eindruck vermittelt? Das weiß wohl nur Daedalic selbst.

Doch auch wenn man der Version ihren frühen Entwicklungsstand deutlich anmerkt, macht das Gezeigte einen ordentlichen Eindruck. Die Demo beginnt in den Tiefen von Barad-dûr, dem dunklen Turm von Oberschurke Sauron. Zuvor konnte sich Gollum aus der Gefangenschaft befreien, sein Weg führte ihn bereits durch die Sklavengruben und spinnenverseuchte Tunnel. Sein Ziel auf dieser Ebene: Den Ausgang zur Oberfläche erreichen und unterwegs noch einen Verbündeten namens Grashneg aufgabeln, der ebenfalls in die Fänge der Orks geraten ist.

Auf der Flucht

Barad-dûr ist ein vertikal aufgebauter, verschachtelter Level, in dem Gollums besondere Fähigkeiten gefragt sind. Der tragische Antiheld hat sich nämlich über mehr als 500 Jahre hinweg zu einem echten Kletterexperten entwickelt. Das Springen und Kraxeln wirkt in dieser frühen Spielversion zwar noch etwas ungelenk, macht aber spielerisch einen soliden Eindruck. Gollum arbeitet sich aus der Verfolgeransicht nach oben, das erinnert fast schon an Prince of Persia, gäbe es da nicht einen wesentlichen Unterschied: Die Spielfigur kriecht meistens auf allen vieren, auch die Spielkamera hängt deswegen ein wenig niedriger als in vergleichbaren Spielen. An manchen Stellen wird Gollum auch schwimmen oder mehrere Wall Jumps in Folge hinlegen müssen. In solchen Fällen zeigt dann eine Ausdaueranzeige an, wie lange der Held noch durchhält.

Garstige Orkse

Nach ein paar Minuten erreicht Gollum eine höher gelegene Ebene, hier muss man sich nun entscheiden: Laut der Entwickler bietet das Leveldesign immer wieder mehrere Pfade, davon sind manche eher auf Schleichen ausgelegt, andere dafür auf Gollums akrobatische Fähigkeiten zugeschnitten. In der Präsentation wählt Gollum eine große, finstere Halle, in der orkische Wachen ihre Runden drehen – Stealth ist also angesagt. Aufgrund seiner gebückten Körperhaltung kann sich Gollum leicht verstecken oder unter Objekten wie einem Katapult hindurchkriechen. Gegner reagieren auf Geräusche und suchen je nach Wachsamkeit auch mal die nähere Umgebung ab. Damit es nicht

so weit kommt, huscht Gollum möglichst lautlos an den Wachen vorbei, notfalls klettert er auch mal seitlich eine Treppe entlang, anstatt die Stufen zu nehmen. In einem kleinen Inventar kann Gollum außerdem Nahrung mit sich herumschleppen, um Wunden zu heilen. Hin und wieder hat er auch besondere Items bei sich, in diesem Fall eine orkische Übersichtskarte, die ein wenig die Orientierung erleichtert. Außerdem verfügt der Held über einen Sichtmodus, mit dem er die Geräusche von Gegnern genauer wahrnehmen kann. Den direkten Kampf sollte man allerdings um jeden Preis vermeiden. Zwar ist es grundsätzlich möglich, einzelne Wachen mit einem Schleichangriff auszuschalten, doch sobald uns ein Ork entdeckt, sollten wir flott das Weite suchen.

Gespaltene Seele

Gelegentlich sind auch Entscheidungen gefragt, in denen Gollums gespaltene Persönlichkeit zu Tage tritt: Neben Gollums dunkler Seite steckt nämlich auch noch ein Rest seines früheren Ichs in ihm, das mal auf den Namen Sméagol hörte, bevor es von dem Einen Ring korrumpiert wurde. Während Gollum auf Stärke und Grausamkeit setzt, ist Sméagol vorsichtiger, sanfter, mitunter auch schwächer. Gollums innere Zerrissenheit wird in einem eigenen Menü dargestellt, in dem verschiedene Antwortsätze um den Kopf der Spielfigur kreisen. Laut der Entwickler soll dieses Menü aber ebenfalls schon veraltet sein. So musste man früher beispielsweise noch Tasten hämmern, um bestimmte Antwortfetzen auszuwählen, das soll nun anders umgesetzt sein – wie genau, können wir derzeit nur raten. Sicher ist lediglich: Die Entscheidungen sollen sich auswirken, beispielsweise wird Gollum im Laufe der Geschichte mehrere Charaktere treffen, die ihn –je nach Spielweise – verstoßen oder ihm unter die Arme greifen.

Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn

Eine dieser Figuren ist der freundliche Grashneg, den wir endlich persönlich in seiner Zelle antreffen. Der stämmige Kerl scheint Gollum zu vertrauen, denn er bittet seinen Freund um einen Gefallen: Gollum soll ihn durch die stockfinsteren Gänge zum Ausgang von Barad-dûr eskortieren. Nichts leichter als das, schließlich hat Gollum etwa 500 Jahre in Höhlen gelebt und dadurch eine exzellente Nachtsicht entwickelt. Im nächsten Abschnitt folgt Grashneg automatisch Gollums Schritten, bis hin zu einem Hindernis aus Holz, das der kräftige NPC mit einem Schlag kurz und klein haut. Ganz zum Schluss erreichen die zwei dann das Tor in die Freiheit. Hier schwenkt die Kamera nochmal großzügig in den Außenbereich und gibt den Blick auf Mordor frei, das mit Lavaflüssen, Vulkanen und einer blutroten Beleuchtung überaus stimmungsvoll wirkt. Die veraltete Technik fällt da kaum noch ins Gewicht.

Offene Fragen und viel Potenzial

Wie es nun weiter geht? Laut der Entwickler wird Gollum seinen Weg durch Mordor suchen, an der grässlichen Spinne Kankra vorbei. Irgendwann dringt er auch in andere Gebiete Mittelerdes vor und trifft beispielsweise die Elben, darunter einige sehr bekannte Charaktere, die wichtige Rollen in Tolkiens unsterblicher Erzählung spielen.

Damit endet unsere Präsentation, die uns mit gemischten Gefühlen zurücklässt: Neben der veralteten Technik, die auch der frühen Version geschuldet ist, gibt es noch viele ungeklärte Fragen: Wie funktioniert die Entscheidungsmechanik denn nun wirklich, gibt es Charakterentwicklung, wie lang soll das Abenteuer werden und wie will man sicherstellen, dass das Konzept bis zum Abspann durchhält? Positiv fällt dagegen der Antiheld selbst auf, der sich prima vom Action-Einerlei abhebt. Auch das stimmungsvolle, angenehm vertikale Leveldesign mit seinen vielen erklimmbaren Wänden und Kletterbalken macht einen vielversprechenden Eindruck!

Ob Gollum am Ende wirklich das Spiel wird, das den Entwicklern vorschwebt? Potenzial ist jedenfalls reichlich vorhanden und auch an Arbeitskraft besteht kein Mangel: Knapp 80 Leute werkeln derzeit an dem Spiel, damit dürfte es das mit Abstand größte Projekt von Daedalic sein. Bislang hat sich das Hamburger Studio eher mit Adventures wie Deponia oder Edna bricht aus hervorgetan. Der Herr der Ringe: Gollum markiert also einen Riesenschritt für das Entwicklerteam, darum will man sich auch die nötige Zeit nehmen: Obwohl das Spiel bereits im März 2019 enthüllt wurde, ist erst 2022 mit einem Release zu rechnen.

Felix Schütz

MEINUNG
Felix Schütz

Gollum hat meine Aufmerksamkeit, doch für Vorschusslorbeeren ist es noch zu früh.

Ein ambitioniertes Projekt wie Gollum traue ich Daedalic ohne Weiteres zu. Dass es grafisch kaum in der Oberliga mitspielen dürfte, geschenkt. Da sind mir andere Dinge viel wichtiger. Zum Beispiel, dass Gollums tragische Figur vernünftig umgesetzt wird, inklusive seiner inneren Zerissenheit. Wie genau das im Spiel funktionieren wird, ist zwar immer noch nicht ganz klar, doch zumindest scheint es so, als ob Daedalic die Sache ernst nimmt. Auch Gollums Schleich- und Kletterkünste machen einen soliden Eindruck. Und das weitläufige Leveldesign mit seinen verschiedenen Pfaden könnte sich noch als großer Gewinner entpuppen. Wie es aber um spielerische Abwechslung, Entscheidungen und die Story selbst steht, da sind noch viele Fragezeichen im Raum. Völlig überzeugt hat mich das Spiel also noch nicht. Doch mein Interesse ist definitiv geweckt!

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Daedalic Entertainment, Nacon
Entwickler:	Daedalic Entertainment

Klettern, springen, hangeln: Gollum präsentiert sich ähnlich agil wie ein gewisser Perserprinz.

Gollums Abenteuer beginnt im finsteren Barad-dûr, später bereist man aber auch andere Gebiete Mittelerdes.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 08. April 2021.

Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Buildings Have Feelings Too!	Adventure	22. April 2021
Turnip Boy Commits Tax Evasion	Action-Adventure	22. April 2021
Moon Raider	Action-Adventure	23. April 2021
The Skylia Prophecy	Action-Adventure	23. April 2021
Legend of Keepers	Action	29. April 2021
New Pokémon Snap	Adenture	30. April 2021
Save me Mr Tako: Tasukete Tako-San	Jump&Run	05. Mai 2021
Trash Sailors	Action	10. Mai 2021
Famicom Detective Club	Adventure	14. Mai 2021
Snow Runner	Simulation	18. Mai 2021
Knockout City	Action	21. Mai 2021
Miitopia	Rollenspiel	21. Mai 2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	25. Mai 2021
Oddworld Collection	Jump&Run	27. Mai 2021
Warhammer Age of Sigmar: Stormground	Strategie	27. Mai 2021
World's End Club	Adventure	28. Mai 2021
DC Super Hero Girls: Teen Power	Action	04. Juni 2021
Ninja Gaiden Master Collection	Beat 'em Up	10. Juni 2021
Legends of Mana	Rollenspiel	24. Juni 2021
Mario Golf: Super Rush	Sportspiel	25. Juni 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	29. Juni 2021
Aria Chronicle	Taktik	08. Juli 2021
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	09. Juli 2021
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD	Action-Adventure	16. Juli 2021
No More Heroes 3	Action	27. August 2021
Release-Zeitraum		
Alba: Tierisch wildes Abenteuer	Adventure	Frühjahr 2021
Finding Paradise	Adventure	Frühjahr 2021
Fisti-Fluffs	Adventure	Frühjahr 2021
Happy Game	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
The Last Kids on Earth a.t. Staff of Doom	Action	Frühjahr 2021
Fall Guys: Ultimate Knockout	Geschicklichkeit	Sommer 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	Sommer 2021
Outer Wilds	Adventure	Sommer 2021
Samurai Warriors 5	Action	Sommer 2021
Release-Jahr		
Axiom Verge 2	Adventure	2021
Baldo	Adventure	2021

Nintendo Switch Fortsetzung

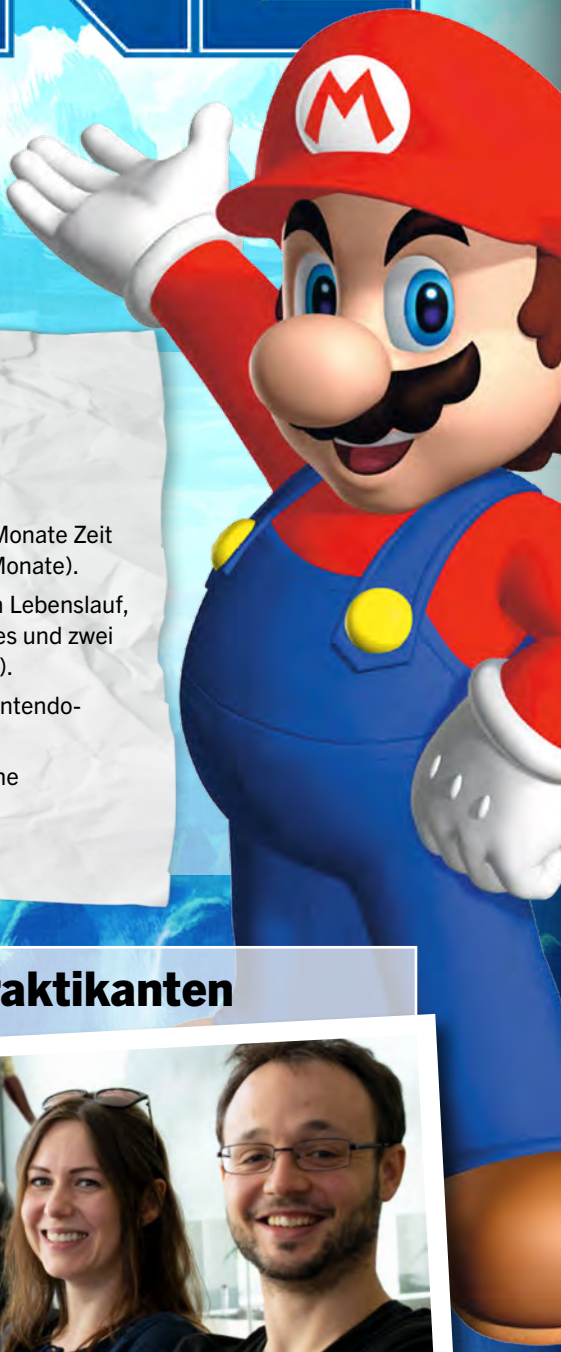
TITEL	GENRE	TERMIN
Beyond Blue	Adventure	2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Cris Tales	Rollenspiel	2021
Diablo 2: Resurrected	Rollenspiel	2021
Disco Elysium	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Haven	Adventure	2021
Hoa	Puzzle	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
Pokémon Strahlend. Diamant & Leucht. Perle	Rollenspiel	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2020
Sky: Kinder des Lichts	Adventure	2021
Sol Cresta	Action	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Star Wars Hunters	Action	2021
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	Sportspiel	2021
Pokémon-Legenden: Arceus	Rollenspiel	2022
Project Triangle Strategy	Rollenspiel	2022
Splatoon 3	Shooter	2022
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

MARIO GOLF: SUPER RUSH

NEW POKÉMON SNAP

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

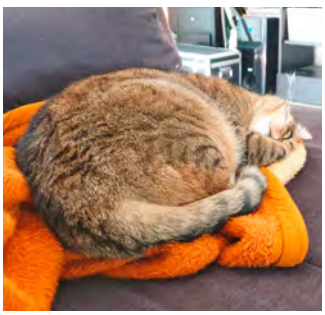
DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)



Spielt gerade: Dark Souls 3, Hades, TBoI: Repentance und Subnautica

Sah zuletzt: Fleabag, ich war begeistert. Schöne Serie, habe viel gelacht.

Liest hoffentlich bald: Crisis Zone von Simon Hanselmann

Geschichten aus dem Lockdown: Wollte mir eine Schallplatte einer griechischen Band kaufen. Ihren Shop führen sie aber in den USA, weshalb ich arm (beziehungsweise noch ärmer) würde durch die Versandkosten. Hab es dann sein lassen.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Manche Tage sind schlechter als andere, und wenn man einen Menschen verliert, den man jeden Tag im Büro gesehen hat, dann bricht einem das das Herz und man wird orientierungslos. Dann wird einem bewusst, wie viel wichtigere Dinge es im Leben gibt, als sich über Kleinigkeiten aufzuregen und wie schnell es einfach zu Ende gehen kann. Ich bin der letzte, der den Eintrag auf dieser Seite macht, und damit der erste, der darauf reagieren kann: Mach's gut, liebe Claudia, du fehlst jetzt schon.

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, Pokémon Snap, Pokémon Stadium

Sieht gerade: The Falcon and the W.S.

Isst gerade: Gurke. Nun, wässrig.

Und sonst: An den langweiligen und winterlichen Osterfeiertagen habe ich mich in den Keller begeben und mit Staubtuch ausgerüstet mein geliebtes Nintendo 64 ausgegraben und in die Wohnung nach oben gebracht. Nun spiele ich jede freie Minute meine vergötterten Klassiker wie Donkey Kong 64 und Jet Force Gemini.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: Judgment, Yakuza 6, Crash Bandicoot 4, FIFA 21 (alles auf PS5), Mega Mall Story 2 (Switch)

Sieht gerade: Curb Your Enthusiasm, My Name is Earl, ganz viel Wrestling

Liest gerade: Ein Mann namens Ove von Fredrik Backman

Und sonst: Arbeit, Podcasts, zocken, Filme/Serien/Wrestling gucken, lesen und trotzdem nicht die Lockdown-Langeweile besiegen können. Also alles genau so wie im letzten Monat.

DAVID BENKE (Video-Redakteur)

Spielt gerade: It Takes Two, Fall Guys

Sieht gerade: Sport-Dokus von ARD und ZDF. Zuletzt: Der Prozess – Wie Dietmar Hopp zur Hassfigur der Ultras wurde

Liest gerade: Die Einträge der Kollegen. Die sind ja dauernd im Home Office, da gibt's ja fast keine andere Chance, um herauszufinden, wie's denen so geht.

Und sonst: Hab ich nach drei Monaten in der neuen Wohnung endlich nen Esstisch. Jetzt brauche ich nur noch Stühle und ich muss nicht mehr auf der Couch futtern!

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario Odyssey, Star Wars: Republic Commando, Evil Genius 2 und Battle Chasers: Nightwar (Android)

Sieht gerade: The Falcon and the Winter Soldier, Zack Snyder's Justice League

Liest gerade: Möbelhaus-Kataloge, Behördenkauderwelsch, Gartenratgeber und Heimwerkerblogs. Mein Kopf...

Und sonst: Hat kürzlich Jon Favreaus berühmt-berüchtigte Pasta Aglio e Olio nachgekocht und könnte Scarlett Johansson nun offiziell zum Essen einladen.

MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt die ganze Zeit: Animal Crossing!!!

Zuletzt geguckt: Ma Rainey's Black Bottom, Simply Black, Shin Godzilla, The White Tiger, Cops and Robbers (alles toll!)

Liest gerade: Die Schatzinsel – süß, gell?

Und sonst: Schon wieder düster, eiskalt, grau und deprimierend ... Wenigstens kann man sich in die zuckersüße Welt von Animal Crossing flüchten! Was es da Tolles gibt? Neben Bertram, der mir tagtäglich wundervolle Weisheiten näherbringt, etwas richtig FANTASTISCHES: Frühling.

MICHAEL GRÜNWALD (Redakteur)

Spielt gerade: It Takes Two und Dead by Daylight

Sieht gerade: aus dem Fenster und es SCHNEIT ...eigentlich hatte ich mich schon an den Frühling gewöhnt.

Liest gerade: kein gutes Buch

Und sonst: Vor zwei Wochen zum ersten Mal seit Oktober wieder am Platz meines Vereins vorbeigefahren. Schön und traurig zugleich. Wann es wohl mal wieder möglich sein wird zu trainieren? Zumindest der Friseurtermin kommt näher.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: It Takes Two, Diablo 3

Sieht gerade: Despot Housewives

Liest gerade: Auf den Spuren Tutanchamuns

Und sonst: Genoss bereits die ersten frühlingshaften Abende auf dem neuen Balkon. Mit leckerem Rotwein kombiniert, kam dabei sogar fast ein bisschen Urlaubsfeeling auf. Aber auch nur fast, denn so schnell der Frühling kam, verschwand er inzwischen leider auch schon wieder.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Outriders, FIFA 21, WoW

Sah zuletzt: The Expanse: Season 5

Liest gerade: Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes, von Edith Hamilton

Und sonst: Naja, das Übliche halt, wenn man wie aktuell meistens zu Hause sitzt. Ich zocke viel, lese viel, höre viel Musik. Gelegentlich koche ich, fahre Einkaufen oder dackel mit dem Hund durch die Gegend (kein Dackel) und ab und an bin ich im Büro, Post abholen. So ein Konzert oder Kneipenabend wäre aber mal wieder was.

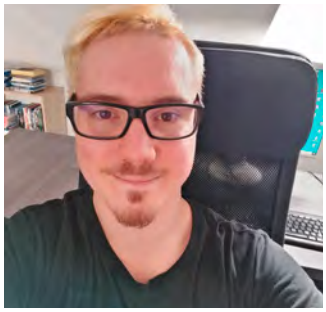
CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Spielt gerade: Hades, Baldur's Gate 3, Among Us, Jackbox Party Pack 7 und Super Mario 3D World für die Switch.

Sieht gerade: Bin am Nachholen verpasster Filme und Serien der letzten Monate. Zum Beispiel The Hunt (geht so) und Bridgerton (bin gespannt).

Liest gerade: The Food Lab von J. Kenji Lopez-Alt, um endlich +3 auf Kochen zu erhalten.

Und sonst: Welcher Sadist hat eigentlich die Personenwaage erfunden?



BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Armello (PC), Sim City (SNES, allein schon wegen der Musik)

Sieht gerade: Die neue Formel-1-Saison

Hört gerade: Den Soundtrack zu Haikyuu: To the Top! Monster's Banquet <3

Und sonst: Im Moment sitze ich in der zweiten Aprilwoche. Es ist also kalt. Trotzdem bin ich mittendrin, meinen Balkon für die Sommersaison vorzubereiten. Bereits fertig ist der Solarpanel-Verbund. Der versorgt drei Akkus, die ihrerseits drei Brunnenpumpen mit Saft speisen.

SANDRA WENDORF (Layouterin)

Hört gerade: Otis Redding

Sieht gerade: Sag ich nicht, weil ich mich sehr dafür schäme ...

Liest gerade: Dies und Das

Und sonst: So richtig viele Highlights passieren ja gerade nicht so in unseren Leben, deshalb möchte ich der allgemeinen Verlotterung entgegen wirken, verließ das Haus und war beim Frisör. Danach träumt es sich einfach besser von den momentan unerreichten Dinge des Lebens: Essen gehen, Kneipe oder einfach mal ins Kino ...

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: Gene Clark – No Other, Motorpsycho – Kingdom of Oblivion, Leafound – Growers of Mushrooms, Hedvig Mollestad – Ding Dong. You're Dead, Aaron Lee Tasjan – Tasjan! Tasjan! Tasjan!, Joe Strummer – Assembly, The Flamin' Groovies – Teenage Head, Big Black – Songs About Fucking, The Who – The Who Sell Out

Sieht gerade: I Care a Lot

Liest gerade: Laurent Binet – Eroberung

Und sonst: Es ist wieder ein Monat um.

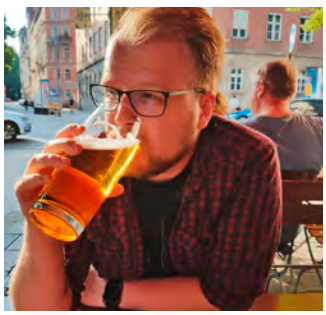
CARLO SIEBENHÜNER (Video-Redakteur)

Spielt gerade: Hades (Gefühlter Durchgang: 23573443297)

Sieht gerade: Chuck - Gibt's seit langem mal wieder auf diversen Streamingplattformen.

Liest gerade: Die Bedienungsanleitung von Philips Hue Lampen

Und sonst: Ist wieder die Zeit gekommen, wo so langsam mal das Fahrrad entstaubt und geölt wird. Der Winter war lang, die Fressorgien noch länger. Da muss mal wieder fleißig gestrampelt werden.



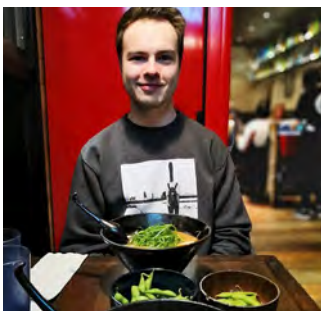
JONAS HÖGER (Praktikant)

Spielt gerade: Nioh 2 (PS4) und Going Under (Nintendo Switch)

Sieht gerade: Gar nichts, der Schneesturm vorm Bürofenster versperrt mir nämlich die Sicht

Liest gerade: Am Ende des Sommers von Kazumi Yumoto

Und sonst: Mein Highlight der letzten Zeit war wohl die Anime-Ankündigung von Stone Ocean. Ansonsten würde ich gerne mal wieder essen gehen, so wie auf dem Foto rechts. Pandemie-Stillstand eben.



MONSTER HUNTER RISE

Füllt Monster Hunter Rise auf der Switch die riesigen Fußstapfen des erfolgreichen Vorgängers Monster Hunter World aus? Ob die neuen Mechaniken uns überzeugen, erfahrt ihr im Test!

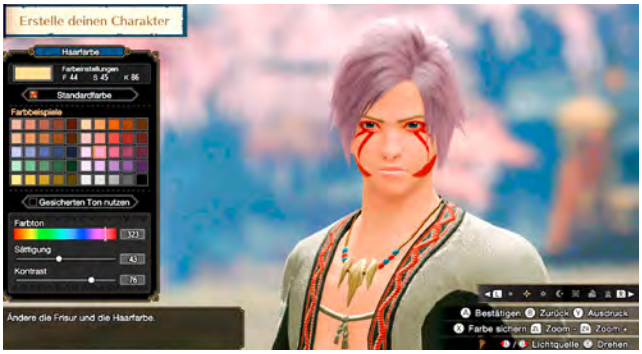
Mit Monster Hunter Rise möchte Capcom an den Erfolg von Monster Hunter World anknüpfen, dieses Mal (vorerst) nur auf Nintendo Switch. Der Titel begibt sich in ein neues Setting, das von japanischer Kultur und Schauplätzen inspiriert wurde, dazu kommen frische Mechaniken und Ansätze, welche die Serie so bisher noch nicht gesehen hat und welche die japanisch-angehauchte Umgebung komplementieren. Das Aussehen der Bewohner im Dörfchen Kamura weist bereits darauf hin: Wir leben unter Ninjas, und das spiegelt sich auch in unseren Jagdmanövern wider.

Kämpfen, wie wir es wollen

Das grundlegende Prinzip von Monster Hunter sollte mittlerweile den meisten Spielern ein Begriff sein: Wir jagen in bester Action-Rollenspiel-Manier Monster, bauen aus deren Materialien bessere Rüstungen und Waffen, um stärkere Gegner herausfordern zu können, sodass sich der Kreislauf wiederholt. Zur Verfügung haben wir hierfür 14 verschiedene Waffenarten, die sich komplett unterschiedlich spielen, um Raum für jede Art von Strategie zu lassen. Vom Klassiker Schwert und Schild über riesige Gassenhauer und Kampfstäbe bis hin zu Armbrust-ähnlichen Gewehren und völlig verrückten Waffentypen, die sich von einer riesigen Axt zu einer Klinge transformieren – egal, ob wir den Fernkampf bevorzugen, gemächliche Waffen oder blitzschnelle Hiebe, wir werden etwas finden, das unserem Spielstil zusagt.

Glücklicherweise wurden die Movesets aus Monster Hunter World übernommen und teilweise ein wenig überarbeitet, wodurch sich die Waffenhandhabung flüssig und befriedigend anfühlt. So bleibt das Downgrade von World lediglich grafisch spürbar. Nahezu jeder Angriff

Mit der Mischung aus weiten Ebenen und zerklüfteten Gipfeln macht die Spielwelt von Monster Hunter Rise wirklich etwas her. Das Erkunden lohnt sich!



Den Charaktereditor kennt der eine oder andere vielleicht schon aus Monster Hunter World, auf jeden Fall lässt er nichts zu wünschen übrig!

Die Gefechte mit Geschützen und Kanonen im Randale-Modus machen vor allem im Team viel Spaß.

Wenn zwei gefährliche Monster sich bekämpfen und wir dabei auf einem der beiden reiten, ist das immer ein besonderes Spektakel.

ermöglicht, einen weiteren dranzuhängen, was uns dazu einlädt, fast schon wie in einem Baukastensystem eigene Kombos zu entwickeln. Wer seine Waffe genau kennt, wird für jede Situation die richtige Lösung finden! Dazu bekommen wir erstmals die Möglichkeit, Attacken auszutauschen, was bei manchen Waffentypen den kompletten Spielstil ändert. Es können aber auch kleine, feine Änderungen vorgenommen werden, um den Spielstil zu personalisieren. Angriffe schalten wir im Verlauf des Spiels frei, was außerhalb von der Ausrüstungsoptimierung dafür sorgt, dass wir mit den immer stärkeren Monstern auf Augenhöhe bleiben. Bis zum letzten Boss schalten wir außerdem verschiedene Features frei, die uns das Leben einfacher machen, oder direkt im Kampf helfen. Welche genau das sind, wollen wir an dieser Stelle aber nicht vorwegnehmen.

Abgehakt!

Eine essenzielle und interessante Neuerung in Monster Hunter Rise sind die Seilkäfer, die uns auf der Jagd unterstützen und die dafür sorgen, dass das Gameplay auch für Veteranen neue Impulse bekommt. Durch die kleinen Krabbeltiere erlangen wir innerhalb und außerhalb des Kampfes für Serienverhältnisse bisher unbekannte Mobilität, dazu kommen frische Kampftechniken. Die neugewonnene Beweglichkeit verwenden wir, um uns über die fünf Karten des Spiels zu bewegen. Diese halten eine Mischung aus serientypischen, flachen Arealen bereit, auf denen wir Monster jagen, sie bieten jedoch zeitgleich auch ausgeprägte Vertikalität in Form von Bergen, die wir mithilfe unseren neuen Seiles erklimmen. So sind wir in der Lage, uns an Bergen hochzuziehen und an diesen sogar, passend zur Ninja-Thematik, hochzurennen! Auf den Gipfeln zu finden sind nicht nur wunderschöne Aussichtsplätze und Orte wie alte Schreine, sondern auch die kleinen Käfer namens „Irrlitze“, die uns für den kommenden Kampf stärken. Durch sie gewinnen wir Angriffs- und Verteidigungskraft und erlangen mehr maximale Gesundheit oder Ausdauer. Als netten Bonus finden wir dort außerdem nützliche Items, die wir verwenden, um sie zu verschiedenen Hilfsgegenstände zu kombinieren. Das Klettern in Verbindung mit den zerklüfteten Gebirgsketten bietet uns also nicht nur Boni und einen wunderbaren Ausblick auf die Umgebung, wir fühlen uns auch freier als jemals in der Monster-Hunter-Serie zuvor – eine gute Neuerung.

Die zunächst ungewohnte Gewandtheit hilft uns auch im Kampf, denn dank der Seilkäfer können wir nach einem Treffer den sogenannten Seilfall ausführen. Der funktioniert so: Indem wir uns nach dem Hieb mit dem Seil stabilisieren, erlangen wir schneller unser Gleichgewicht wieder. Das macht den Spielverlauf um einiges flüssiger als in allen vorherigen Titeln, schon nach kurzer Zeit ist das Feature gar nicht mehr wegzudenken! Außerdem bieten die Käfer für jede Waffe zwei zusätzliche Angriffe. Meistens eine, die unsere Mobilität verbessert, und die andere, um Schaden auszuteilen. Manche der Fähigkeiten kombinieren sogar beide Eigenschaften! Da die Attacken keine komplizierten Tastenkombinationen benötigen und individuell auf jede Waffenart zugeschnitten sind, integrieren sie sich mühelos in die Auseinandersetzungen, ohne uns zu überfordern. Zwar haben diese Angriffe gewisse Cooldown-Zeiten, das steht dem Gameplay jedoch nie im Weg.

Reiten auch ohne Monster Hunter Stories

Die Seilkäfer-Attacken richten nicht nur Zerstörung an, wir können mit deren Unterstützung auch wilde Gegner festbinden. Haben wir genug Schaden mit den Seilen verursacht, können wir das Ungetüm dann sogar reiten! Gekennzeichnet wird die Schadensanzeige unserer neuen Fertigkeiten mit blauen Zahlen. Sitzen wir erst einmal auf den Monstern, sind wir dazu in der Lage, sie ähnlich wie in Monster Hunter World an Wände prallen lassen, wir können sie nun aber auch verwenden, um andere Monster anzugreifen. Jedes Monster verfügt über eine Handvoll individuelle Attacken, die sich je nach Art des Gegners anders auswirken. Die Befriedigung, die man verspürt, wenn man auf dem Rücken einer riesigen Bestie reitet und ein anderes brutales Monstrum verprügelt, ist kaum in Worte zu fassen. Nicht nur fühlen sich die Hiebe dank ausgezeichnetem Treffer-Feedback wuchtig an, sie werfen Gegner auch schnell um, was ein willkommenes Gefühl von Erhabenheit erzeugt. Als I-Tüpfelchen verlieren die angegriffenen Ungeheuer praktischerweise auch noch Materialien. Falls wir unserem Gegenüber erfolgreich auf diese Art zusetzen, runden wir das Rodeo perfekt mit dem neuen Move „berittenen Rächer“ ab. Die Technik ist eine auf jedes Monster speziell zugeschnittene, mächtige Attacke, die zum Schluss noch einmal richtig reinhaut. Kurzum: Die erweiterte Reitmechanik fühlt sich insgesamt sehr gut an und liefert ein zusätzliches, spaßiges Werkzeug, das die Jagd ohne Frage stark bereichert.

Randale im Sperrgebiet

Neben klassischen Sammel-, Jagd- und Fang-Quests bekommen wir in Rise eine neue Art von Quest: die Randalen. Um diese dreht sich auch die Story, denn unser Dorf Kamura wird von eben jenen Anstürmen bedroht. Bisher hatten wir es immer nur mit höchstens zwei Monstern auf einmal zu tun, innerhalb der Randalen nehmen wir es nun mit teilweise fünf von ihnen gleichzeitig auf! Jedoch sind die Randalen keine klassischen Jagden, sondern eine

Art neuer Spielmodus, der wie ein Tower-Defense-Spiel funktioniert, gemischt mit gewohntem Monster-Hunter-Gameplay. Bevor die Feinde die erste Mauer überwinden, haben wir zwei Minuten lang die Möglichkeit, verschiedene Geschütztürme zu errichten, die wir entweder selbst steuern oder von NPCs bedienen lassen. Neben den Türmen stellen wir Fallen auf dem Weg auf, den die fiesen Attackierer zwangsläufig einschlagen. Hier kommen auch der serientypische Drachenspeer und eine mächtige Kanone zum Einsatz, die beide mit Abklingzeit versehen sind und im richtigen Moment eingesetzt werden sollten. Die angreifenden Monster sind in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. In die erste Gruppe gehören diejenigen, die direkt unsere Geschütztürme angreifen, die zweite Gruppe fokussiert sich auf das Zerstören unserer Mauer. Zusätzlich haben wir es noch mit der dritten Art zu tun: fliegende Gegner, die uns aus der Luft das Leben schwer machen. Zuletzt greifen uns Bosse an, die in Form von Apex-Monstern auftauchen. Wer Monster Hunter 4 Ultimate gespielt hat, wird bei dem Gedanken an diese Ungeheuer wohl gerade Schweißausbrüche bekommen! In Rise sind die gestärkten Monster jedoch dafür nicht auf normalen Jagden zu finden, sondern eben nur in Form von Bossen als Abschluss für die Randalen. Die Apex-Varianten durchbrechen in Nullkommanichts unsere Mauern und dringen meist direkt zu unserer letzten Bastion durch. Dann kämpfen wir teilweise im gewohnten Action-RPG-Stil gegen die Bedrohung, nutzen aber teils auch Geschütztürme. Alleine bereiten die Randalen mäßigen Spaß, da man sich um vieles gleichzeitig kümmern muss. Im Multiplayer hingegen, vor allem in Absprache mit Mitspielern, ist es möglich, verschiedene Taktiken zu verwenden und Rollen zu verteilen. So ist der neue Modus für Solo-Jäger als Tutorial ganz nett, bereitet jedoch im Mehrspielermodus deutlich mehr Spaß.

Weniger ist mehr

Tatsächlich brachte Monster Hunter mit mehreren Spielern schon immer mehr Vergnügen als alleine. Gute Sache, dass die Server schon vor dem Release verfügbar waren, wir konnten den Onlinemodus also bereits ausgiebig testen. Dieser funktionierte bei unseren Sessions einwandfrei und ohne Lags: Bei über 20 Stunden Testen mit internationalen Mitspielern stellten wir keine Verbindungsprobleme oder Abbrüche fest. Außerdem wurden am Mehrspielerpart einige Änderungen vorgenommen, die wir als durchaus positiv wahrnahmen: Die Lobbys etwa umfassen, wie in alten Titeln der Serie, wieder nur vier Jäger. Das erschafft eine intimere Atmosphäre zwischen Spielern, die sich gegenseitig unterstützen. In Monster Hunter World gab es Lobbys für bis zu 16 Spieler, was dazu führte, dass wir oft nur eine Aufgabe mit Mitspielern erledigten, und dann wieder völlig andere Ziele verfolgten. Dazu kommt, dass wir nach einer Mission direkt in die Versammlungshalle geschickt werden, wo wir unsere Mitstreiter wiedersehen, was ebenfalls zu einem Gefühl der Verbundenheit beiträgt. Auch ein Pluspunkt: Unsere Jägerkollegen sehen wir nicht nur in der Versammlungshalle, sondern erstmals im gesamten Dorf! Diese Änderungen mögen zunächst nur wie banale Kleinigkeiten wirken, haben jedoch einen großen Einfluss darauf, wie wir das Spiel mit anderen bestreiten und das Team-Gameplay wahrnehmen.

Freunde, Mitstreiter, Reit- und Nutztiere

Nicht nur Spieler sind an unserer Seite, sondern auch tierische Begleiter! Einen davon können wir sogar auf Online-Jagden mitnehmen. Wie immer in der Serie unterstützen uns die Katzenbegleiter, Palicos genannt, auf Quests. Sie gehen uns tatkräftig im Kampf mit Fallen, Angriffen, Heilung und speziellen Fähigkeiten zur Pfote. Nun können wir aber auch einen Palamut als Begleiter bestimmen, eine Art Wolf, der uns ebenfalls auf der Jagd unterstützt. Er greift gegnerische Monster an und benutzt zur Verstärkung und Spezialisierung Schriftrollen und verschiedene Gebisse. So werden wir beispielsweise geheilt oder der Gegner für kurze Zeit empfindlich geschwächt. Allem voran aber sorgt der Palamut dafür, dass wir uns schneller über die Karte bewegen können, denn er findet zusätzlich

Die Seilkäfer verwenden wir außerhalb und innerhalb der Kämpfe.

Die Umgebung lädt immer wieder dazu ein, innezuhalten und den Ausblick zu genießen. Außerdem gibt es an abgelegenen Orten auch einiges zu entdecken.

Wie von der Serie gewohnt, machen die Monster nicht nur optisch viel her, sondern kämpfen auch eindrucksvoll. Die Neuzugänge brauchen sich nicht zu verstecken!

Dank unserem Seil und der erhöhten Beweglichkeit des Helden zischen wir umher wie ein waschechter Ninja.

als Reittier Verwendung. Zu den Änderungen, die an den Kämpfen vorgenommen wurden, um sie mit mehr Tempo zu versehen, trägt der Palamut also maßgeblich dazu bei, das gesamte Spielgeschehen flinker zu gestalten. Natürlich sind Palamuts sowie Palicos wieder komplett anpassbar, wir legen Namen, das Fellmuster, Farbe und einige andere Eigenschaften der Begleiter vollständig selbst fest.

Zudem wurde den Buddys, wie sie allgemein im Spiel genannt werden, ein komplettes Gebiet spendiert. Im Buddy-Plaza heuern wir mehrere der Fellbüschel an, um sie für uns Aufgaben erledigen zu lassen. Zum einen können wir sie in U-Boote setzen, um gezielt nützliche Materialien für uns zu sammeln. Dies ist der Ersatz für die Farm, die bisher immer in der Serie vertreten war. Zusätzlich können wir sie auf Missionen senden, wie wir es schon aus World kennen, um Items aus den verschiedenen Gebieten zu bergen. Und zu guter Letzt haben wir die Option, unsere Helfer trainieren zu lassen, damit sie im Level aufsteigen, sodass sie im Kampf und bei den vorher aufgezählten Aufgaben effizienter arbeiten.

Lebensqualität

Capcom weiß offensichtlich, wie sie die Serie sinnvoll für die Spieler weiterentwickeln müssen. Das zeigt sich nicht nur in den zuvor erwähnten, größeren Veränderungen, sondern auch im kleineren Rahmen. Beispielsweise finden wir nun haufenweise Optionen, um das Spiel möglichst perfekt an die persönlichen Präferenzen anzupassen. Wir können etwa die Kamera weiter herauszoomen, um einen besseren Überblick über die Situationen zu erlangen, uns aber auch dazu entscheiden, sie nahe am Geschehen zu lassen, um das Gefühl zu haben, in Kämpfen mitten in der Action zu stecken. Dazu ist es möglich, die Ausrufe, die unsere Jäger des Öfteren tätigen, zu reduzieren, falls uns das nerven sollte. Wahlweise ertönen die Kommentare erstmals sogar in tatsächlicher Sprache und nicht bloß in unverständlichem Monster-Hunter-Kauderwelsch. Alle Quality-of-Life-Änderungen aus Monster Hunter World wurden in Rise übernommen, darunter zum Beispiel das praktische Tortenmenü, oder die Tatsache, dass wir unsere eigene Silhouette durch Monster hindurch sehen können.

Außerdem gibt es wieder Dorf-Quests, die wir aber lediglich offline erledigen können. Diese eignen sich perfekt, um das Gameplay zu erlernen, ohne dabei anderen Spielern im Weg stehen und um schon einmal wichtige Materialien zu ergattern, die uns in Zukunft helfen werden. Es ist nun sogar möglich, den Zugang zu hochrangigen Monstern online zu erhalten, indem wir lediglich die niedrigstufigen Offline-Quests abarbeiten. So wiederholt sich das Spiel nicht, sollte man sich dazu entscheiden, zuerst die Singleplayer-Kampagne zu erledigen.

Ebenfalls erfreulich: Capcom hat auf die laute Kritik der Fans gehört. Die eher einfallslosen Waffen-Designs im Vorgänger ließen, vor allem in der Standardversion, stark zu wünschen übrig. In Monster Hunter Rise bekommen wir schon relativ früh einzigartige Waffen für nahezu jedes Monster zu Gesicht.

Ein nerviges Problem des Spiels allerdings ist die Framerate, zumindest an manchen Stellen. Es grenzt an ein Wunder, dass das Game selbst in Randalen mit vier Spielern und fünf Monstern auf dem Bildschirm flüssig läuft. An anderer Stelle jedoch, hauptsächlich in Gebieten mit fließendem Wasser, gibt es starke Framerate-Einbrüche. Kämpfen wir länger in besagten Umgebungen, geht das ordentlich auf die Nerven. Dazu kam es während unserer Spielzeit von knapp 50 Stunden zu zwei Abstürzen, bei denen sich das Spiel komplett schloss. Das ist zwar nicht sonderlich schlimm, da das Game regelmäßig und automatisch speichert, aber natürlich trotzdem kein Pluspunkt. Ebenfalls bemängeln müssen wir, dass Monster Hunter Rise im Endgame, also nachdem man die beachtliche Zahl von rund 35 Monstern erledigt hat, zum aktuellen Stand nicht viel zu bieten hat. Auch der Master-Rank fehlt, das war jedoch bisher bei jedem Titel der Reihe zum Release der Fall. Dieser Kritikpunkt könnte also in Zukunft wegfallen, denn auch Monster Hunter Rise soll längerfristig unterstützt werden und somit im Laufe der Zeit immer mehr Content bekommen. Schon Ende April werden einige neue Monster hinzugefügt, unter anderem der unter älteren Fans bekannte Chameleos. Trotz technischer Problemchen: Monster Hunter Rise liefert sowohl Veteranen als auch Neulingen ein spaßiges, umfangreiches Abenteuer mit viel Charme!

Yannik Cunha & Katharina Pache

MEINUNG
Yannik Cunha

Als langjährigen Fan der Serie hatte ich lange nicht mehr so viel Spaß beim Spielen!

Als treuer Monster-Hunter-Fan mit über 1.000 Stunden Spielzeit, verteilt auf verschiedene Titel, habe ich seit der ersten Ankündigung wie auf heißen Kohlen auf Monster Hunter Rise gewartet. Capcom hat nicht nur abgeliefert, sondern meine Erwartungen sogar übertroffen. Vor allem haben mich die Seilkäfer überrascht! Die machen einen solch gewaltigen, und vor allem positiven Unterschied aus, verglichen mit meiner Herangehensweise an Monster in früheren Spielen, das hätte ich niemals ahnen können. Capcom weiß einfach, was Monster Hunter ist, und, auch sehr wichtig, was Fans wollen. Alle neuen Ideen und Elemente binden sich perfekt in das Spiel ein und erweitern das Gameplay sinnvoll. Als Fan der Serie kann ich die Fortsetzung anderen alteingesessenen Anhängern nur ans Herz legen, da die neuen Features richtig frischen Wind hereinbringen. Aber auch alle, die erst mit World anfingen, sollten einen Blick wagen, da man die im Vergleich schlechtere Grafik nach kurzer Zeit vergisst, einfach, weil man so viel Spaß hat.

Infos

Termin:	26. März 2021
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Tolles Gameplay mit spaßigen, neuen Mechaniken
- ✚ Anpassbares Moveset
- ✚ Schöne Grafik und Animationen
- ✚ Viele Quality-of-Life-Verbesserungen
- ✚ Spaßige neue Missionen
- ✚ Guter, stabiler Online-Modus
- ➖ Hier und da FPS-Einbrüche
- ➖ Vergleichbar wenig Endgame-Inhalte (bei Release)

Wertung

9

Ob alleine oder im Team: Monster Hunter Rise bietet Monsterspaß auf Switch.

Was viele als Harvest Moon kennen, heißt mittlerweile Story of Seasons. Was das Gameplay betrifft, hat sich aber wenig geändert. Doch kann der neue Teil überzeugen?

Fans der Reihe ist schon länger bekannt, dass die alten Entwickler von Harvest Moon seit der Trennung vom Publisher Natsume die beliebten Farming-Spiele unter einem neuen Namen veröffentlichen: Story of Seasons. Aufgrund von Lizenzproblemen mussten sie den ursprünglichen Titel zwar zurücklassen, die Reihe selbst hat aber nichts von ihrem alten Glanz verloren. Für viele ist der Farming-Simulator neben Animal Crossing nicht umsonst das entspannendste Spiel überhaupt. Auch der neue Ableger Pioneers of Olive Town lockt mit digitaler Gemüse- und Tierzucht sowie einer Fülle an Charakteren. Aber lohnt sich der Landausflug auch?

Opa McDonald hatte eine Farm

Wen zieht es in Zeiten einer zunehmend hektischen Welt nicht aufs Land? Wer möchte nicht die Abgase und den Stadtlärm hinter sich lassen, um mal wieder richtig die Seele baumeln zu lassen? Wie praktisch, wenn der eigene Opa eine Farm im ländlich gelegenen Olivingen besitzt, die ihr als Enkelsohn oder -tochter ganz einfach übernehmen könnt. So simpel das Story-Setup von Story of Seasons: Pioneers of Olive Town auch ist – es funktioniert. Denn eine groß aufgebauschte Geschichte mit dramatischen Wendungen würde gar nicht zu dem beschaulichen Farm-Alltag passen, in den euch das Spiel entführen will.

Glücklicherweise bleibt es nach eurer Ankunft aber nicht völlig still. Der Bürgermeister von Olivingen ist nämlich hochmotiviert und bittet euch, ihm beim Touristenfang unter die Arme zu greifen. Denn obwohl die malerische Kleinstadt direkt am Meer wahrlich ein Blickfang ist: Neben den durch die Gassen wuselnden Einwohnern rollt höchstens mal ein Busch über den Bildschirm. Abgesehen vom Aufbau einer florierenden Farm mit Gemüseanbau und Tierzucht sollt ihr im aktuellen Ableger von Story of Seasons also das beschauliche Olivingen mit neuen Straßen, einem Schönheitssalon und weiteren Attraktionen bestücken.

Man erntet, was man sät

Obwohl das Leben auf dem Land oftmals in rosaroten Farbtönen auf eine romantisierte Leinwand gepinselt wird, bringt es auch einiges an Arbeit mit sich. Denn wie wir alle wissen: Aus einer großen Farm folgt große Verantwortung. Damit Spieler sich nicht überfordert fühlen, fangen wir aber klein an. Ein Zelt, ein paar Werkzeuge und eine Handvoll Rübensamen – das Startequipment bietet eine gute Grundlage für aufstrebende Ackerbauer. Das Tutorial-Dauerfeuer wirkt auf den ersten Blick zwar etwas einschüchternd, erfüllt aber seinen Zweck und führt auch Neueinsteiger gut an den Gameplay-Loop heran. Wenn eine Mechanik untergeht, können die Erklärungen außerdem jederzeit nachgelesen werden. Nichtsdestotrotz gibt es bereits zu Beginn eine breite Auswahl an Möglichkeiten. Bevor ihr Platz zum Samensäen habt, solltet ihr erst einmal den zugewachsenen Hof ein wenig von Bäumen, Gräsern und Steinen befreien. Das ist auch deshalb wichtig, weil ihr dadurch verschiedene Materialien erhaltet, die ihr zum Verbessern von Haus und Hof sowie für die Herstellung zahlreicher wichtiger Gegenstände benötigt. Unweit eurer Farm gibt es außerdem eine Mine, in der ihr Erz abbauen könnt. Anschließend widmet ihr euch dann der Feldarbeit. Mit der Hacke den Boden umgraben, dann Samen pflanzen und abschließend mit der Gießkanne bewässern – fertig ist euer erster Gemüseacker. Wenn ihr die stumme Vegetation zu langweilig findet, könnt ihr natürlich auch Tiere auf eurem Hof halten. Ob Hühner, Kühe oder Schafe: Mit ein paar tierischen Begleitern wird es gleich deutlich lebhafter auf der Farm. Eier und Milch sind natürlich auch nicht zu verachten. Genau wie Gemüse und Obst packt ihr

Bevor ihr mit dem Gemüseanbau anfangt, solltet ihr erst mal ein bisschen Ordnung schaffen.

Die praktische Versandkiste erspart euch unnötige Wege zu Händlern. Einfach Gegenstände reingeben und abkassieren!

auch eure tierischen Erzeugnisse am Ende des Tages in eure Versandkiste, damit ihr über Nacht finanziell entlohnt werdet.

The right tool for the job

Ebenso wie eure Feldwerkzeuge könnt ihr übrigens auch Axt, Sichel, Hammer und Angel verbessern, vorausgesetzt, ihr habt die richtigen Ressourcen und das nötige Kleingeld. Aber der Aufwand lohnt sich: Die aufgemotzten Arbeitsgeräte decken nämlich mehrere Kästchen auf einmal ab und Bäume oder Felsen lassen sich so schneller niederreißen. Habt ihr ein Werkzeug ausgerüstet, markiert ein blauer Rahmen die Stelle, mit der ihr interagieren würdet. Weil das trotz der sehr hilfreichen Anzeige aber manchmal etwas fummelig ist, sind die flächenabdeckenden Upgrades ein wahrer Segen. Hinzu kommt ein natürliches Fortschrittssystem: Zu jedem eurer Werkzeuge habt ihr eine entsprechende Fertigkeit, die sich bei Gebrauch langsam verbessert. Seid ihr mit eurer Axt also kräftig am Bäume fällen, steigt eure Abholzenfertigkeit irgendwann auf, wodurch ihr beispielsweise neue Gegenstände herstellen könnt, schneller Tannen niedermäht oder beim Schwingen der Axt weniger Energie verbraucht.

Die kaum drehbare Kamera müsste sich dabei eigentlich als hinderlich erweisen, weil ständig Bäume und Gebäude die Sicht versperren. In Wirklichkeit spielt das aber kaum eine Rolle, weil alle Hindernisse zu Umrissen reduziert werden, wenn ihr dahintersteht. So habt ihr trotz eingeschränkter Kamera immer einen guten Überblick.

Pioneers of Olive Town schafft es somit, ein stetiges Gefühl von Fortschritt zu vermitteln. Nach und nach könnt ihr mehr und neue Tiere versorgen, bekommt Zugriff auf unterschiedliche Gemüsesorten und Obstbäume und schaltet durch das Sammeln von Materialien sogar neue Areale frei. Auch der Sprung vom Zelt zur Blockhütte ist schon eine ordentliche Belohnung, weil ihr mit einem Mal kochen und Haustiere halten dürft. Gerade zu Beginn schaut außerdem Bürgermeister Victor täglich vorbei und gibt euch Aufträge oder Tipps, um euren Hof langsam, aber sicher zu ver-

Für erfolgreiche Bauern gilt das Sprichwort: Halte dich stets wacker und bestelle deinen Acker. Nur durch stetes Gießen wächst das junge Gemüse.

Die Aussicht auf einen flauschigen Vierbeiner lässt jede noch so schwere Arbeit im Nu vergehen. Mit Leckerlis könnt ihr Hund oder Katze noch glücklicher machen.

Petri Heil: Verbessert ihr eure Angel, zieht ihr sicher bald dickere Fische an Land und verbraucht weniger Ausdauer.

größern und zu verbessern. Weil immer mehr Aufgaben gleichzeitig gemanagt werden müssen, gewinnt Story of Seasons: Pioneers of Olive Town außerdem fortwährend an Spieltiefe, wird dabei jedoch nie überfordernd. Auch die lokalen Events und Jahreszeiten sorgen für eine satte Portion Abwechslung: Eierjagd, Feuerwerk und Geisterfest bringen zusätzlichen Schwung in den harten (aber schönen) Farm-Alltag.

Alles eine Frage der Energie

Damit ihr all die anstrengenden Aufgaben überhaupt erledigen könnt, braucht ihr natürlich genug Energie. Die wird in Form von Herzen dargestellt und leert sich nach und nach, wenn ihr auslaugenden Aktivitäten frönt. Was zunächst wie eine unnötige Form der Einschränkung wirkt, entpuppt sich als gut integriertes Gameplay-Element. Zum einen sorgt die Energie-Leiste dafür, dass ihr euch neben den reinen Hofarbeiten auch mit Erkundung, Herstellung und sozialer Interaktion beschäftigt. Zum anderen könnt ihr die Leiste auch durch das Verspeisen von Mahlzeiten einfach wieder auffüllen. Ein weiteres Rad im Management-Getriebe also.

Wenn ihr vor allem durch Gemüseanbau das schnelle Geld machen wollt, verbraucht ihr euren Löwenanteil an Energie durch das tägliche Wässern der Pflanzen. Regentage sind hier eure besten Freunde, es lohnt sich aber auch, Materialien in Sprinkler zu investieren, die den Vorgang automatisieren.

Verausgabt ihr euch zu sehr und verbraucht auch das letzte Herz oder seid nach zwei Uhr nachts noch auf den Beinen, fallt ihr in Ohnmacht und erwacht erst am nächsten Tag wieder, noch dazu ordentlich geschlaucht. Die Konsequenzen halten sich aber in Grenzen: Euch steht dann für den folgenden Tag lediglich ein bisschen weniger Energie zur Verfügung. Nichts, was sich durch ein herzhaftes Frühstück nicht wieder ausgleichen ließe.

Reif fürs Museum

Hat man Angel und Hammer ordentlich strapaziert, stellt sich irgendwann die Frage: Wohin mit all den Fischen und Bodenschätzen? Klar, verkaufen ist immer eine Option, aber wäre es nicht schön, wenn man seine wertvollen Fundsachen irgendwo gesammelt ausstellen könnte? Wie praktisch, dass Olivingen über ein Museum verfügt! Dort könnt ihr einmalig abgeben, was euch beim Angeln und in der Mine so zwischen die Finger gerät, um es anschließend

in Ruhe zu begutachten. Auch Fotos von wilden Tieren sind willkommene Spenden, aus denen dann passende Statuen gefertigt werden. Findet ihr beim Buddeln undefinierbare Objekte, könnt ihr diese außerdem im Museum analysieren lassen, um daraus brauchbare Items zu gewinnen.

Während die Tierstatuen und Schätze naturgetreu dargestellt werden, sind die Fische leider bloß verschwommene Silhouetten. Lediglich ganz grob wird zwischen Arten unterschieden, Muscheln sehen also zumindest nicht genauso aus wie Krebstiere. Trotzdem wäre in der Aquariumabteilung deutlich Meer drin gewesen.

Einsilbige Pappkameraden

Obwohl das Betreiben eurer Farm den Hauptaspekt des Spiels darstellt, hat Pioneers of Olive Town auch einiges in Sachen sozialer Interaktion in petto. Olivingen beheimatet zahlreiche Bewohner, die sich über jedes Pläuschchen freuen. Die meisten Charaktere sind abwechslungsreich gestaltet. Leider sind die gezeichneten Modelle, die ihr im Einwohner-Info-Menü bewundern könnt, während der Gespräche aber nicht zu sehen. Wollt ihr euren Lieblingskontakten Besuche zu Hause abstatten, serviert euch Pioneers of Olive Town liebevoll eingerichtete und detailverliebt gestaltete Häuser, die das Leben der Bewohner auch nach Feierabend glaubhaft vermitteln. Weniger liebevoll sind dafür leider die Dialoge geschrieben. Nicht nur, dass viele der Bürger äußerst einsilbige Nichtigkeiten von sich geben, auch wiederholen sich viele der Zeilen schon nach kurzer Zeit. Zwar reagieren die Einwohner auf Veränderungen der Stadt und lokale Events, dann gibt es aber kein anderes Thema mehr und mit einem Mal besteht das Vokabular der gesamten Bevölkerung nur noch aus „Ich freue mich schon auf die Eierjagd“. Wollt ihr bestimmten Charakteren eine Freude machen, könnt ihr entweder von ihnen ausgeschriebene Aufträge erfüllen (was euch obendrauf noch einen kleinen Obolus beschert) oder ihr überreicht ihnen Geschenke. Dass die Bewohner von Olivingen sich dabei über einen Stein genauso sehr freuen wie über eine Blume oder eine warme Mahlzeit, ist belustigend

Über sieben Brücken musst du gehen: Bei Story of Seasons reicht aber auch eine, um einen neuen Acker freizuschalten.

Ihr fühlt euch müde und antriebslos, schafft es kaum noch auf das Feld? Eine deftige Mahlzeit füllt eure verbrauchte Energie wieder auf!

Nicht das Gelbe vom Ei: Die Dialoge beschränken sich auf lieblose Einzeiler und gewinnen keinen Blumentopf. Schade!

und ermüdend gleichermaßen. Dennoch lohnt sich das tägliche Beschenken, weil ihr abseits von Unterhaltungen so nämlich die Zuneigung des jeweiligen Charakters steigert. Bei bestimmten Meilensteinen erlebt ihr ein besonderes Ereignis, das die Figur in einer kurzen Zwischensequenz etwas aus ihrer Eindimensionalität hebt und euch näherbringt. Ist die Zuneigung hoch genug, entfacht vielleicht sogar der Funke der Liebe. Schließlich wirft euch das Spiel gleich zehn potentielle Heiratskandidaten vor die Füße, eine Hälfte männlich, die andere weiblich. Gleichgeschlechtliche Ehen sind wie schon beim Vorgänger glücklicherweise möglich, zumindest im Westen. In Japan findet dies erneut nur unter dem Schirm einer „Beste-Freunde-Zeremonie“ statt.

Süßer Look und die Geduld strapazierendes Gedudel

Pioneers of Olive Town kommt in einer knuffigen Chibi-Optik daher, die größtenteils sehr gelungen ist. Die Kleinstadt Olivingen kann sich sehen lassen, auch der Farm- und Waldbereich versprühen echtes Bauernhof-Feeling. Besonders toll sind die Tiere gestaltet: Die Kühe sind ganz in der Tradition der Reihe klobige Knautschklötze, ihre kompakte Form macht sie aber umso süßer. Lediglich die 3D-Modelle

Flexibel bleiben: Um die Aufträge der Einwohner zu erfüllen, müsst ihr euch mit den verschiedenen Materialien auseinandersetzen.

Die Paule ist 'ne Kuh … Bei dem süßen Design muss man die milchspendenden Riesenviecher einfach liebhaben.

der Charaktere können einen gewissen Mobile-Game-Flair nicht ganz abschütteln. Daher ist es doppelt schade, dass bei Unterhaltungen keine 2D-Porträts mehr zu sehen sind.

Der Soundtrack passt durch seine entspannenden Melodien zwar zum digitalen Ackeralltag, will aber auch nicht wirklich herausstechen. Je nach Uhr- und Jahreszeit gibt es Musikwechsel, dennoch ist die Variation vergleichsweise gering und so brennen sich einige Titel über kurz oder lang ins Gehirn ein. Gerade die Melodie in den Minen macht den Erzabbau jedoch auf Dauer eher nervtötend. Eine Sprachausgabe gibt es nicht, dafür reagieren Charaktere mit Lauten oder Ausrufen, wenn sie sich mitteilen möchten. Die Hauptfigur lässt euch durch häufiges Aufstöhnen übrigens genau wissen, wie anstrengend die virtuelle Farmarbeit wirklich ist.

Farming-Fazit

Pioneers of Olive Town kann vor allem durch seinen Umfang glänzen und sorgt durch eine Vielzahl unterschiedlicher und abwechslungsreicher Mechaniken auch langfristig für Motivation und Spielspaß. Mit seiner regen Mischung aus Hofalltag und sozialer Interaktion muss es sich auch vor seinen Genre-Kollegen nicht verstecken, sondern begeistert durch einen süchtig machenden Gameplay-Loop.

Wer noch ein entspanntes Spiel zum Runterkommen nach einem harten Arbeitstag braucht, macht mit Story of Seasons: Pioneers of Olive Town nichts falsch.

Jonas Höger & Lukas Schmid

Kleine Fische: Der Unterwasser-Bereich des Museums fällt eher dürftig aus. Muscheln unterscheiden sich zwar von Fischen, die Vielfalt des Meeres kommt aber zu kurz.

MEINUNG
Jonas Höger

Die Reise nach Olivingen ist die ideale Gelegenheit, um den Feierabend einzuläuten.

Mir hat der Landausflug jede Menge Spaß bereitet, nicht zuletzt, weil er für all das steht, was im Corona-Lockdown momentan nicht möglich ist. Besonders, weil Pioneers of Olive Town einige Mechaniken bietet, die lange motivieren und das Spiel frischhalten und eine halbe Stunde am Abend völlig ausreicht, um am virtuellen Ball zu bleiben. Zwar können die Bewohner von Olivingen nicht mit denen aus Stardew Valley mithalten, mir gefällt die Optik dafür umso besser, weil ich mich an Pixel-Kram, auch wenn er noch so schön ist, einfach sattgesehen habe. Ohnehin ist Pioneers of Olive Town das ideale Spiel zum Abschalten am Abend, weil die nicht übermäßig komplexen Mechaniken dazu einladen, sich nebenbei von ein bisschen eigener Musik oder einem Podcast zu berieseln zu lassen.

Infos

Termin:	26. März 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	Marvelous Interactive
Entwickler:	Marvelous Interactive
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	keine Altersbeschränkung
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ordentliche Langzeitmotivation
- ✚ Angenehmes Fortschrittsgefühl
- ✚ Viel Diversität bei den Aufgaben
- ✚ Spaßiger Gameplay-Loop
- ✚ Extrem umfangreich
- ✚ Farm kann kreativ und individuell gestaltet werden
- ✚ Trotz simplem Einstieg viel Spieltiefe
- ➖ Sehr langweilig und eindimensional geschrieben
- ➖ Fehlende 2D-Porträts
- ➖ Steuerung manchmal etwas ungenau
- ➖ Wenig Abwechslung bei der Musik

Wertung

8

Trotz klischeehafter Pappcharaktere eine sehr motivierende Farming-Simulation

HARVEST MOON: EINE WELT

Ein Fall für die Biotonne: Harvest Moon ist nur noch ein Schatten seiner selbst.

An sich ist es lobenswert, alteingesessene Serien mit ein bisschen Innovation zu düngen. Allerdings gibt es wenige Genres, in denen Tradition und Vorhersehbarkeit so wichtig sind wie bei Farming-Simulatoren – Fans haben eine gewisse Erwartungshaltung, wenn sie mal wieder einen runtergewirtschafteten Bauernhof übernehmen. Nachdem das Studio hinter Harvest Moon nun Story of Seasons entwickelt, versucht Natsume mit Eine Welt zu zeigen, dass das alte Gehölz Harvest Moon auch mit neuen Gärtnern leckere Produkte abzuwerfen vermag. Allerdings scheitert das Vorhaben gewaltig, und das aus einer Vielzahl von Gründen – hier fault die Wurzel.

Bescheiden bleiben

Man kann sich durchaus die Frage stellen, ob man einen Charaktereditor braucht, wenn sich die Anpassungsmöglichkeiten auf sechs Haut-, Haar- und Augenfarben beschränken. Aber im Vergleich zu den anderen Spielspaßstolpersteinen ist dieser Umstand zu vernachlässigen. Als Männlein oder Weiblein schickt uns Eine Welt zunächst los, Kartoffeln in der Wildnis zu suchen, Mutti hat Hunger. Da der Menschheit dummerweise das Wissen um Ackerbau verloren gegangen ist, bleibt uns nichts anderes übrig, als auf gut Glück durch die Pampa zu stampfen. Gottseidank aber sind wir Protagonist eines Videospiels und somit der oder die Auserwählte, weshalb wir nicht nur einen geheimnisvollen Wälzer besitzen, in dem all die Bauernweisheiten von früher stehen, sondern auch noch mit den Erntegeistern sprechen können. Wichtel Vitae erklärt uns, dass wir die Göttin

Die Gießkanne ist leer – mal wieder! An den Anblick dieses Textkastens solltet ihr euch gewöhnen, denn ihr werdet ihn oft zu Gesicht bekommen.

Die Interaktion mit den Stallbewohnern ist denkbar simpel. Wie sehr euch das Tier mag, hat keinen Einfluss auf die Qualität der jeweiligen Produkte.

Alleine durch das Tal des Todes: Die öden Umgebungen ersticken Erkundungslust im Keim.

der Ernte wiederbeleben müssen, dafür brauchen wir sechs MacGuffins, äh, Entschuldigung, sechs Medaillen. Die sind überall verteilt, weshalb wir Mama schnurstracks Lebewohl sagen und die Beine in die Hand nehmen, um Eine Welt nach Medaillen zu durchkämmen.

Der Hosenstall

Zugutehalten muss man diesem Auftakt, dass wir nicht zum hundertsten Mal die Farm des Opas erben und wiederaufbauen. Aber anders ist nicht gleich besser, denn wie Bauernhof und Landwirtschaft in Eine Welt gehandhabt werden, ist einfach nur sonderbar. Mit einem technischen Gerät, welches uns die nicht weniger sonderbare Nachbarin Doc Jr. andreht, können wir unsere Farm einstecken und an anderen Orten aufstellen. Aber nicht zu viel erwarten: Das Spiel legt fest, wo wir uns niederlassen dürfen, und eine offene Welt bietet Harvest Moon auch nicht. Stattdessen wandern wir durch starre Korridore und ein Best-of der austauschbaren Videospielumgebungen. Wo wir Gemüse und Obst anpflanzen, entscheiden nicht wir, die Ackerfelder stehen vorher fest. Die Hacke und andere Werkzeuge können wir nicht einmal manuell zücken, das geschieht automatisch, wenn wir vor einem unbestellten Feld stehen. Liebevoll persönlich gestaltete Gemüsegärten? Nicht hier! Und das war noch nicht alles: Wir entscheiden sehr lange nicht einmal, was wir anpflanzen. In Eine Welt gibt es keine Samen zu kaufen, wir bekommen sie einzeln(!) von Erntegeistern geschenkt. Diese Erntegeister lungern auf der Map verteilt herum, wir müssen hinlatschen, sie ansprechen, und dann noch Platz im Inventar haben – wenn nicht, verfällt der Samen, denn es ist nicht möglich, Objekte aus dem Rucksack wegzuwerfen. Das Ergebnis ist für ambitionierte Farmer der pure Horror: Auf der Farm wächst alles kreuz und quer, denn vorher weiß man nicht, welchen Samen einem der nächste Wichtel schenken wird. Auch die Jahreszeiten existieren gefühlt nur pro forma: Im Frühling bauen wir zum Beispiel Kürbis an. Es ist zwar leidig, jede Farming-Sim mit Stardew Valley zu vergleichen, aber das müssen sich Titel eben gefallen lassen, wenn sie nicht im Entferntesten an die Qualität der Ein-Mann-Indie-Produktion herankommen. Selbst Komfort-Features sind dem Rotstift zum Opfer gefallen: Es gibt keine Anzeige, die verrät, wie viel Wasser noch in unserer Gießkanne ist. Wir zählen also beim Bewässern

Das ausdruckslose Lächeln deutet es an: Die Bewohner von Eine Welt sind innerlich tot.

Angeln gehört in so ziemlich jede Farming-Sim. Auch in Eine Welt könnt ihr die Leine auswerfen, Spaß bereitet aber auch diese Nebenbeschäftigung kaum.

Aufgaben aus dem Quest-Generator: Dieser NPC hat nicht einmal einen Namen und will Holz von uns zum Reparieren der Brücke. Zum Einschlafen!

Der Editor ist ein Witz. Euer Farmer wird immer in etwa so wie dieses Artwork aussehen.

der Felder wie ein Volltrottel mit oder werden immer wieder von einem nervigen Textkasten aus der Arbeit gerissen, wenn die Kanne leer ist. Eine bewusste Design-Entscheidung, falsch verstandener Minimalismus? Inkompetenz, gepaart mit Geld- und Zeitnot? Wenn wir das nur wüssten.

Auf der Walz

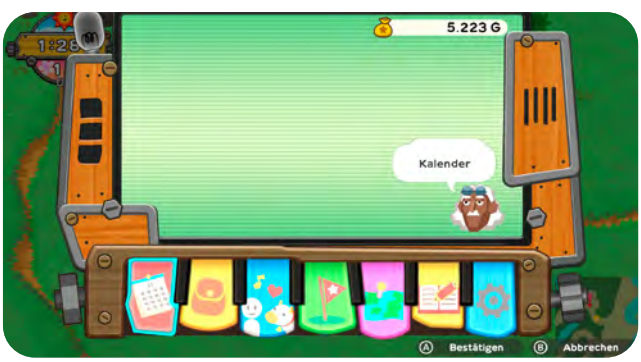
Da die übliche Farmarbeit so rudimentär ausfällt, könnte man meinen, dass es an anderer Stelle im Spiel mehr zu tun gibt. Das stimmt aber nur bedingt – klar, um neue Samen zu bekommen, müssen wir zwangsläufig ständig auf Schusters Rappen durch die Gegend spazieren. Dankenswerterweise können wir nach Abschluss des ersten Gebiets auf ein Schnellreisesystem zugreifen, sodass wir wenigstens ein bisschen Zeit sparen. Und Ausdauer – die sinkt nämlich auch beim reinen Herumlaufen! Wir sind einige Male auf dem Heimweg aus Erschöpfung ohnmächtig geworden, auch, weil die Ausdauerleiste in Form einer Herzanzeige furchtbar nichtssagend und unpräzise ist. Alles keine Umstände, die permanente Wanderungen attraktiv machen. Abseits davon sind Nebenaufgaben sowie der Verlauf der Story ermüdend und abgedroschen. Beispiele gefällig? Die Kühe des Farmers nebenan sind krank, bringt ihnen Gras. Nebencharakter XY, der nicht einmal einen Namen hat, braucht drei Auberginen. Gebt dem Typen am Strand Holz, damit er den Steg reparieren kann. Das motiviert natürlich nicht, tiefer in die unglaubwürdige Welt abzutauchen, in der Bauernhöfe in Hosentaschen teleportiert werden, aber keiner mehr weiß, wie man eine Kartoffel in den Boden steckt. Man kann sich mit einigen der innerlich toten Bewohner der Welt anfreunden oder mit ihnen anbandeln (wenn auch nur in Hetero-Konstellation), für Objektophile ist das vielleicht interessant. Freundschaften eröffnen Events in der Spielwelt, die allerdings ebenfalls enttäuschend ausfallen und die Mühe nicht wert sind.

Bei großen AAA-Produktionen hat es sich inzwischen herumgesprochen, zu den Entwicklern von Harvest Moon ist die Info noch nicht vorgedrungen: Eine große Welt sollte nicht dem Selbstzweck dienen, sondern auch was zu bieten haben. In Harvest Moon ist dies nicht der Fall, weder optisch noch inhaltlich. Da erstreckt sich eine platte Billig-Textur von der rechten bis zur linken Seite des Bildschirms, ab und zu sieht man uninspiriert verteilte Bäume und Steine, ansonsten einfallslose Leere und Langeweile. Harvest Moon sieht aus wie ein Mobile-Game, die Gebäude sind unscharf, Stalltiere haben keine Kollisionsabfrage und überschneiden sich mit unserer Spielfigur, das Design der Charaktere ist so austauschbar, dass wir alle NPCs gefühlt schon tausend Mal in anderen Titeln kennen gelernt und im Anschluss sofort wieder vergessen haben. Eine Grafik mit dieser Magerstufe sollte wenigstens flüssig laufen, doch weit gefehlt. Harvest Moon: Eine Welt ruckelt, sogar die Hintergrundmusik stottert, manchmal wird die Umgebung nachgeladen, während man mal wieder durch die Ödnis marschiert oder galoppiert.

Fehlt dem Bauern die Geduld

Farming-Simulatoren verstehen es in ihren besten Momenten geschickt, Spieler mit vielfältigen Zielen zum Dranbleiben zu motivieren. Das reicht von kurzzeitigen Vorhaben (das Feld abernten) bis zu langfristigen Plänen (Verbesserung der Werkzeuge, Ausbau der Farm). Durch die arg beschränkten Möglichkeiten bei der Gestaltung des eigenen Bauernhofs fallen in Eine Welt schon bei der ersten Kategorie viele Aspekte weg, es fühlt sich nie an, als wäre es wirklich unser Hof, wir befinden uns stets nur auf der Durchreise. Aber auch auf lange Sicht bietet das Spiel zu wenige Gründe, um dran zu bleiben, mal ganz abgesehen von den technischen Gebrechen. Die Einwohner von Stardew Valley sind nicht die schillerndsten oder facettenreichsten Figuren,

Keine offene Welt: Das neue Harvest Moon beschränkt eure Laufwege auf enge Korridore, die unterschiedlichen Areale sehen austauschbar aus.



Im Menü sind alle Schaltflächen (hier der Kalender) beinahe komplett blank, bevor man sie per Knopfdruck anwählt. Das wirkt unfertig und lieblos.

Die Pappkameraden, die Eine Welt bevölkern, hat man gefühlt schon in zig Spielen kennengelernt.

die ein Videospiel je gesehen hat, aber immer noch tausend Mal vielschichtiger und interessanter als jeder Charakter in Harvest Moon. Wieso sollte es uns interessieren, die Erntegöttin wiederzubeleben? Die Leute scheinen ja auch so ganz gut zurechtzukommen. Es ist erschreckend, wie wenig in Harvest Moon: Eine Welt steckt und wie unglaublich dieser dürftige Inhalt gestreckt wird: Alles ist viel zu kostspielig, zu viele Features werden erst sehr spät verfügbar – vermutlich zu spät für Farmer mit geringer Frustresistenz. Schön, wir können Kochen und Angeln – aber das macht in anderen Spielen einfach auch mehr Spaß.

. . . ist Eine Welt dran schuld

Verwirrenderweise erklärt Harvest Moon die simpelsten Aufgaben zu ausführlich (alle Interaktionen mit Tieren beschränken sich auf genau einen Knopfdruck, trotzdem müssen wir dieses „Können" in einem Tutorial unter Beweis stellen), andere Mechaniken hingegen werden überhaupt nicht erläutert und man muss es sich selbst irgendwie zusammenreimen. Etwa die Gemüsemutationen – mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit ändert sich die angebaute Art abhängig vom Ort des Feldes. Gerade bei Äckern abseits der Farm kann man jedoch der Umgebung unmöglich entnehmen, um was für einen Boden es sich handelt, ohne einen wertvollen Samen potenziell zu verschwenden. Gilt das Feld am Strand als Strandfeld? Oder deutet das Gras außenrum an, dass es sich doch um ein Wiesenfeld handelt? Die unglücklichen Design-Entscheidungen im Spiel machen betroffen, da wundert es auch nicht, dass auf Bauerntrottel bereits jetzt der Season Pass sowie DLCs warten, für deren Entwicklung offensichtlich genug Ressourcen vorhanden waren, während die im Vorfeld angedachten Homo-Beziehungen wegen der Corona-Pandemie gestrichen werden mussten. Offensichtlich also, wo die Prioritäten für Natsume bei der Entwicklung von Harvest Moon lagen: keinesfalls auf der Erfüllung der Spielerwünsche. Wer sich auch nur ein bisschen in der Sparte auskennt, weiß es sowieso, aber bis nicht ein besseres Spiel erscheint, müssen wir mal wieder feststellen: Nichts geht über Stardew Valley. Aber auch Story of Seasons liefert dieses Jahr ein besseres Farmerspiel ab. Wir beziehen den Preis von Spielen nicht in die Wertung ein, es ist aber festzuhalten: Für den Inhalt ist Harvest Moon: Eine Welt zu teuer, selbst bei einem Rabatt solltet ihr euch den Kauf gut überlegen. **Katharina Pache**

Die meisten Quests beschränken sich auf langweilige Sammelaufgaben. Ein paar Missionen bieten etwas mehr Kontext, sind aber auch öde.

Eure Taschen sind voll? Dann solltet ihr schleunigst irgendwas aus dem Rucksack verspeisen, um Platz zu schaffen, wegwerfen könnt ihr nämlich nichts.

MEINUNG
Katharina Pache

Es gibt Browserspiele mit mehr Inhalt und Charme als Eine Welt.

Normalerweise kann ich selbst den größten Spielekatastrophen noch etwas Gutes abgewinnen, ein liebevolles Detail, die Story, ein amüsanter Dialog, meinetwegen das Outfit des Helden. Hier fällt mir schwer, abseits von „immerhin haben sie versucht, etwas Neues zu machen" positive Aspekte zu entdecken. Harvest Moon: Eine Welt hat keine Seele, technisch pfeift es aus dem letzten Loch, wer das Bedürfnis hat auf eine Farming-Sim, dem stehen zig bessere Spiele zur Auswahl, teilweise Titel, die schon eine Dekade oder mehr auf dem Buckel haben. Käme heraus, dass Eine Welt von einer (inkompetenten) KI programmiert wurde, es würde mich nicht überraschen, es fühlt sich beinahe an, als würde die tote Spielwelt einem die Lebensfreude aussaugen. Ansonsten bin ich froh, wenn ich nie mehr „Deine Gießkanne ist leer" lesen und von Wichtel zu Wichtel pilgern muss, um wie ein Bettler einzelne Samenkörner in meinem hässlichen Inventar zu verstauen. Ich bin mir sicher, wer diese Mechanik für eine gute Idee hielt, reißt beim Lesen die Seiten aus Büchern, anstatt umzublättern.

Infos

Termin:	05. März 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Natsume
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ein paar neue Ideen
- ▬ Miese Technik
- ▬ Unglaublich beschränkte Farming-Mechanik
- ▬ Tote, leere, viel zu große Spielwelt
- ▬ Langweilige Missionen, Charaktere und Story
- ▬ Wirkt unfertig und strahlt Lieblosigkeit aus
- ▬ Inhalt wird furchtbar gestreckt
- ▬ Sieht entsetzlich aus

Wertung

3

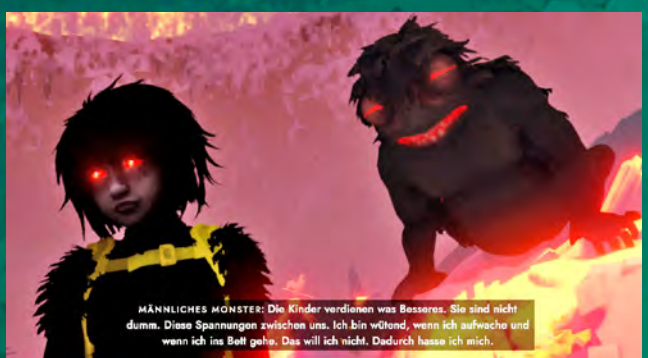
Auf dieser Farm gedeiht vor allem Frust – lieblose Farming-Sim mit vielen Fehlern

SEA OF SOLITUDE
THE DIRECTOR'S CUT

Knapp zwei Jahre nach der Originalversion veröffentlichen das deutsche Studio Jo-Mei Games und Quantic Dream eine überarbeitete Fassung des psychologischen Adventures Sea of Solitude. Wir haben die Switch-exklusive Neuauflage des umstrittenen Titels getestet und bewerten, wie gelungen das brisante Thema angegangen wird.

Seit seinem ursprünglichen Release im Sommer 2019 kommt das Action-Adventure Sea of Solitude immer wieder zur Sprache, wenn es um Spiele geht, die sich mit seelischer Gesundheit auseinandersetzen. Depression, Ängste und die Dämonen der eigenen Vergangenheit – das Spiel erzählt eine sehr persönliche Geschichte und beinhaltet auch die eigenen Erfahrungen von Creative Director Cornelia Geppert, die als Inspirationen für Kay, die schwarz gefiederte Hauptfigur, verwendet wurden. Und trotz der noblen Intention wurde in der ursprünglichen Version des Spiels dessen Botschaften gerne als „mit dem Holzhammer vermittelt" beschrieben. Ein Kritikpunkt, der auch am Berliner Entwicklerstudio Jo-Mei Games nicht spurlos vorbeiging, weswegen nun exklusiv für Nintendo Switch eine überarbeitete Version von Sea of Solitude erstellt wurde: Ein Director's Cut mit neuen Sprechern, neuen Zwischensequenzen und einem überarbeitetem Skript.

Moses in Berlin: Ebbe und Flut sind zentrale Elemente des Spielwelt-Designs und sorgen immer wieder für hübsche Szenarien, wenn sich das Wetter verändert.



Einige Handlungsstränge werden dem Spieler arg aufs Auge gedrückt. Weniger Details hätten eine einfachere Identifikation mit Kay ermöglichen können.

Werdet ihr von der bissigen Seeschlange verfolgt, müsst ihr zwischen Hausdächern und schützenden Lichtquellen springen.

Introspektion

Seine Story erzählt Sea of Solitude bruchstückhaft, zumindest in Bezug auf die Spielwelt und den Grund eurer Reise. Ihr erwacht auf eurem motorisierten Holzboot auf stürmischer See, als euch ein fliegendes Mädchen im gelben Regenmantel fröhlich begrüßt und die Laterne an eurem Kahn entzündet. In den dunklen Tiefen unter euch schwimmt eine schwarze Kreatur, die Kay anscheinend schon seit längerem verfolgt. Die Grundpfeiler des Storytellings in Sea of Solitude werden schon in diesem Prolog deutlich: Kay erzählt euch Eindrücke aus ihrem Innenleben, den Rest erledigt die Umgebung und das Design der anderen Figuren. Da Kay optische Parallelen zu den ebenfalls rotäugigen, gefiederten Monstern aufweist, wird relativ schnell deutlich, dass sie aus demselben Holz geschnitzt sein müssen, beziehungsweise dass die Kreaturen Aspekte von Kay abbilden sollen. Das Mädchen im Regenmantel stellt schließlich den aufgeweckten Gegenpart zu der in sich gekehrten, melancholischen Hauptfigur dar und führt euch an das simple Gameplay von Sea of Solitude heran.

Aus der Third-Person-Perspektive erkundet ihr die überschwemmte, an Berlin angelehnte Stadt, immer auf der Suche nach Schnipseln aus Kays Vergangenheit, die in Form von schwarz qualmenden Leuchtkugeln auftauchen. Solange ihr euch im sonnigen Lichtradius eures Bootes aufhaltet, kann euch das im jeweiligen Abschnitt beheimatete Monster nichts anhaben. Den Großteil eurer Reise werdet jedoch zu Fuß durch die Trümmerlandschaften geschickt, um etwa Tore zu öffnen oder Gebäude zu erkunden. Verlauft ihr euch in der relativ abwechslungsarmen Umgebung, schießt ihr eine Leuchtfackel aus eurer Hand, die euch den Weg zum nächsten interessanten Punkt weist. Da euch das Wassermonster aus dem Prolog über weite Teile des Spiels auflauert, solltet ihr nicht ins Meer fallen, solange stürmisches Wetter herrscht!

Dann gilt es, zwischen Hausdächern und Bojen zu springen, die bissige Seeschlange im Auge zu behalten und erst im günstigen Moment ins kühle Nass zu tauchen. Viel mehr als sich über unspektakuläre Platforming-Kurse von A nach B zu bewegen und per Leuchtfackel das nächste Story-Fragment ausfindig zu machen, verlangt Sea of Solitude dabei selten von euch, Rätsel existieren quasi nicht und im Falle eines vorzeitigen Ablebens erwacht ihr einfach

In der dunklen, verfallenen Schule verfolgen euch die Peiniger von Kays Bruder Sunny. Die sollt ihr von Durchgängen und Erinnerungsfragmenten weglocken.

Seefahrt zu neuen Ufern: Die schönsten Momente in Sea of Solitude erlebt ihr, wenn ihr mit einem inneren Konflikt abgeschlossen habt.

auf der letzten sicheren Plattform wieder. Spätere Abschnitte konfrontieren euch zwar zusätzlich mit kleineren Gegnern, die ihr von wichtigen Punkten weglocken sollt oder schicken euch auf nicht sofort ersichtliche Umwege, der spielerische Gehalt von Sea of Solitude hält sich jedoch durchweg in ziemlich anspruchslosen Grenzen.

Psyche in Seenot

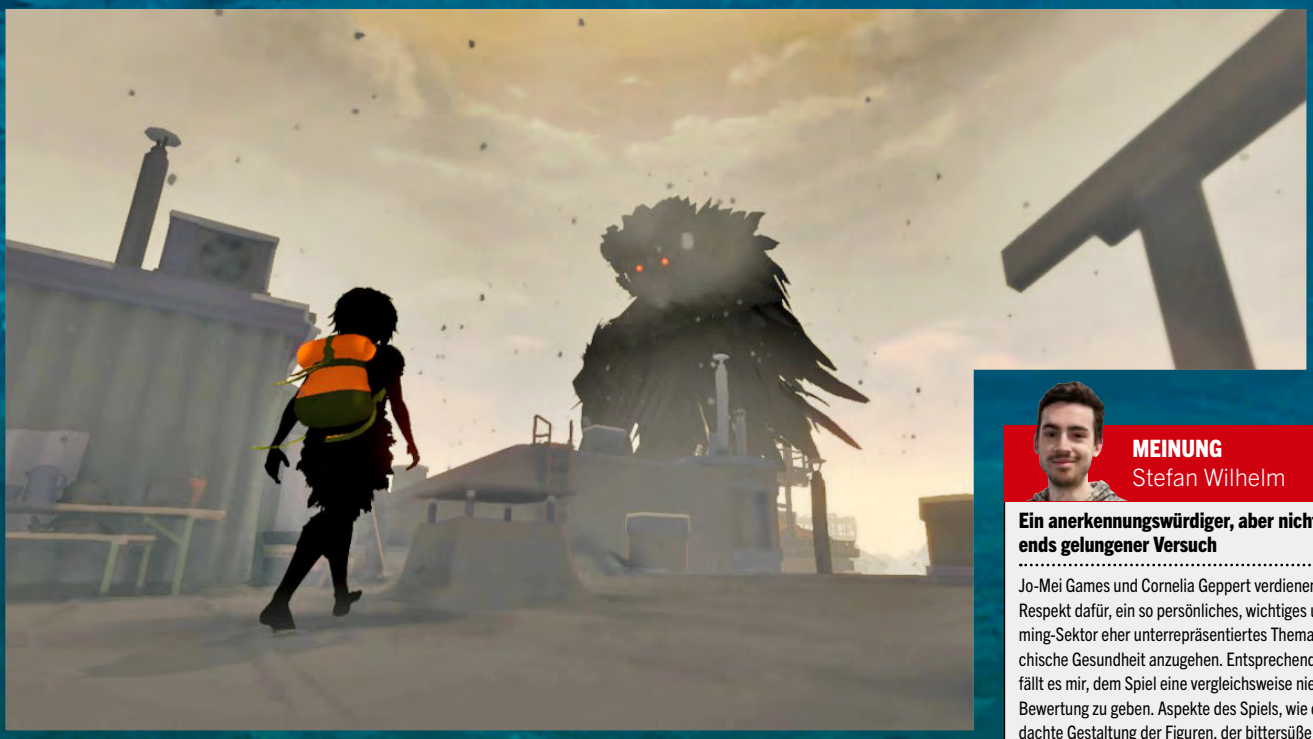
Der Anspruch in Sea of Solitude liegt also weniger im Gameplay als vielmehr in den komplexen, wichtigen und schwer zu vermittelnden Themen, die das Spiel angehen will. Kay ist eine junge Frau, die von diversen psychischen Problemen geplagt wird, denen ihr euch nun in ihrer metaphorischen Gefühlswelt stellen sollt. Nicht nur die Abschnitte der Spielwelt sind thematisch an einzelne Schlüsselmomente in ihrem Leben angelehnt, auch die zumeist feindlich gesinnten Bewohner entstammen früheren, unverarbeiteten Krisensituationen. Einer der ersten Abschnitte etwa führt euch durch ein verfallenes Schulgebäude, in dem ihr immer wieder einem großen, schwarzen Vogel begegnet. Nach einigen Streifzügen durch Klassenräume und Turnhallen, untermalt von Hänseleien gegen euren Bruder Sunny und dessen Hilferufen, lässt euch der Vogel schließlich näher an sich heran. Er entpuppt sich als Kays manifestiertes Schuldgefühl, da sie das Mobbing ihres Bruders nicht ernst genug nahm, weshalb er auf sich allein gestellt war. In einer Art Bosskampf sammelt ihr dann Dunkelheitsfragmente in eurem Rucksack, bis die Erinnerung getilgt ist und Kay mit der Situation abschließen kann. Dieses Muster wiederholt sich mehrere Male, von der zerfahrenen Beziehung der Eltern bis zu Kays Partner, der selbst in eine mentale Notlage gerät und sich zunehmend von seiner Freundin entfremdet. Da die Protagonistin jeden Gedankengang und jede Gefühlslage kommentiert, kommt die Geschichte wenig subtil daher und driftet ab und an ins Melodramatische ab.

Warum hast du nichts gesagt? Eine Frage, die Angehörigen psychisch kranker Menschen wohl des Öfteren im Kopf herumgeistert. Hier ist das Spiel beklemmend real.

Das Unsichtbare sichtbar machen

Dass einige der Szenarien in Sea of Solitude trotz des belanglosen Gameplays und des teils etwas dick aufgetragenen Plots den richtigen Nerv treffen, liegt an ihrer optischen und akustischen Darstellung. Vor allem beim Design der Monster kann das Spiel mit cleveren, eindringlichen Metaphern punkten: Kays ängstliche Seite wird als abgemagerte Frauenfigur in einem muschelartigen Panzer gezeigt, die ihr immer wieder warnend ins Gewissen reden will. Der depressive Freund erscheint zunächst als stolzer, weißer Wolf mit brüchigem, eisigem Fell, Streitereien der Eltern spielen sich in Kays Psyche vor rotem Himmel mit Feuer und Rauch ab.

Subtil ist auch das nicht, aber effektiv. Am Anfang lassen euch bei Anwesenheit des Angstmonsters Blitze zusammenzucken, gegen Ende des Spiels haben wir uns so viele Probleme in den Rucksack geladen, dass Kays Laufanimation sichtbar anders aussieht – die Entwickler haben sich also durchaus Mühe gegeben, psychische Vorgänge glaubhaft optisch darzustellen. Ein weiterer großer Pluspunkt ist der tolle Soundtrack, der bedrohliche Szenarien gelungen und subtil untermalt, während sanfte Piano- und Geigenmusik zum Verweilen einlädt, sobald sich das Unwetter in Kays Psyche lichtet. Der schlichte Grafikstil reißt technisch keine Bäume aus und erinnert in der Switch-Version an die vorletzte Konsolengeneration, Texturen sind meist einfarbige Flächen und die Optik wirkt permanent leicht unscharf. Trotzdem zeich-



Im Schatten des Kolosses: Die Monster in Kays Psyche sind grotesk veränderte Abbilder ihrer Mitmenschen und Sorgen.

net das Spiel gelegentlich eindrucksvolle und stimmige Bilder, wenn etwa der schwarze Riesenvogel über euch hinwegschwebt und sich eure Umgebung dabei nahtlos in ein graubraunes Apokalypse-Szenario mit schwebenden Aschepartikeln verwandelt. Solche schlagartigen Veränderungen der Atmosphäre werden euch im Verlauf des Spiels mehrmals begegnen – nicht nur ein grafisches Highlight, sondern kluges Design, um die Schwankungen in Kays Psyche abzubilden! Auch die deutschen Synchronsprecher leisten gute Arbeit, gerade die Protagonistin fügt sich mit ihrer sanften, melancholischen Erzählweise prima in die mal bedrückende, mal bittersüße Stimmung von Sea of Solitude ein. Ob und wie sehr euch der Titel zusagt, hängt maßgeblich davon ab, wie sehr ihr euch in Kays Lage versetzen und ob ihr euch mit den Themen identifizieren könnt. Rein als Videospiel betrachtet ist Sea of Solitude recht kurz und spielerisch sowie technisch bestenfalls Durchschnitt. Als Versuch, einen schwer zu verstehenden Geisteszustand digital abzubilden und damit zugänglicher zu machen, kann man Sea of Solitude durchaus als gelungen bezeichnen, die Qualität und den emotionalen Impact eines Gris oder Hellblade erreicht das Spiel dabei aber nicht.

Stefan Wilhelm & Lukas Schmid

Die Auseinandersetzungen mit Kays inneren Dämonen werden in immer ähnlich gestrickten Szenen dargestellt.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Ein anerkennungswürdiger, aber nicht vollends gelungener Versuch

Jo-Mei Games und Cornelia Geppert verdienen großen Respekt dafür, ein so persönliches, wichtiges und im Gaming-Sektor eher unterrepräsentiertes Thema wie psychische Gesundheit anzugehen. Entsprechend schwer fällt es mir, dem Spiel eine vergleichsweise niedrige Bewertung zu geben. Aspekte des Spiels, wie die durchdachte Gestaltung der Figuren, der bittersüße Soundtrack und die meist gelungene Vertonung, oder einige ergreifende Szenarien machen aus dem Titel nämlich durchaus ein Abenteuer, das man erlebt haben sollte - mit Botschaften, die den richtigen Menschen im richtigen Moment sicher positive Denkanstöße geben können. Objektiv und rein als Spiel betrachtet ist Sea of Solitude jedoch ein eher seichtes, technisch nicht einwandfreies und mit etwa drei Stunden sehr kurzes Unterfangen.

Infos

Termin:	04. März 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Quantic Dream
Entwickler:	Jo-Mei Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einige sehr gelungen umgesetzte, eindrucksvolle Szenarien
- ✚ Berührender Soundtrack
- ✚ Ideenreiches, durchdachtes Figurendesign
- ✚ Frisches Setting mit wichtiger Botschaft
- ➖ Spielerisch seicht und monoton
- ➖ Story teils zu dick aufgetragen und melodramatisch
- ➖ Unscharfe, verwaschene Optik mit instabiler Bildrate
- ➖ Mit etwa drei Stunden sehr kurze Spielzeit
- ➖ Kaum Wiederspielwert, größtenteils belanglose Collectables
- ➖ Gelegentliche Glitches und Steckenbleiben in der Spielwelt

Wertung

6

Sea of Solitude überzeugt mit seiner Botschaft, enttäuscht aber als Spiel.

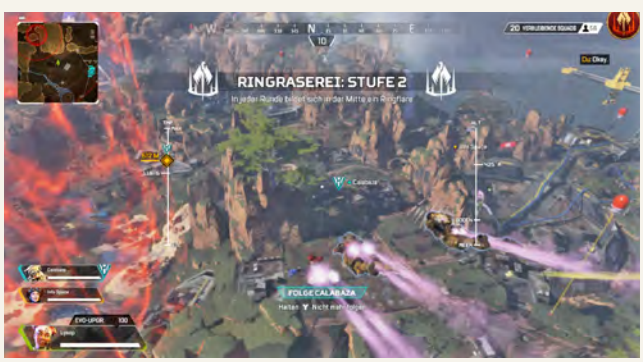
APEX LEGENDS

Auch auf Switch könnt ihr nun zur Apex-Legende werden. Aber will man das, wenn die Version mit schlechter Auflösung, niedriger Framerate und Gefechtsgestotter daherkommt?

Battle-Royale-Spiele sind auch im Jahr 2021 noch eines der größten und erfolgreichsten Genres in der Videospielszene. Playerunknown's Battlegrounds hält sich tapfer in der E-Sport-Szene und Fortnite wirft seine Spieler aus dem fliegenden Battle Bus bereits in die sechste Saison. Da ist es wenig verwunderlich, dass das Battle-Royale-Steckenpferd von EA mit dem Namen Apex Legends ebenfalls einige Erfolge feiern konnte. Nach den Varianten für PC, Playstation und Xbox, die wir bereits in anderen Heften und online ausgiebig getestet haben, folgte Anfang März eine Nintendo-Switch-Version, die jedoch schon kurz nach Release derbe Kritik einstecken musste. Im Vergleich zu den anderen Konsolen und dem PC weist die Switch-Variante nämlich einige technische Unzulänglichkeiten auf. Aber wie schlimm steht es um Framerate, Auflösung und Grafik wirklich?

Primär peinliche Performance

Dass Apex Legends auf der Nintendo Switch nur in 30 FPS laufen wird, wurde schon im Vorfeld verraten und hat sich beim Spielen bestätigt. Am Fernseher bringt es das Spiel auf 720p, ist aber eine Schlachtplatte schwammiger Texturen und Pop-Ins. Das wäre prinzipiell nicht so schlimm, niemand spielt einen Multiplayer-Shooter, um ein grafisches Feuerwerk zu genießen. Leider ist die reduzierte Auflösung aber nicht nur unangenehm fürs Auge, sondern macht es auch deutlich schwieriger, gegnerischer Spieler zu erkennen. Immerhin die 30 Bilder pro Sekunde werden größtenteils stabil gehalten. Wer vom Spielen auf dem PC aber an 60 FPS gewöhnt ist, wird bei der Einschränkung natürlich trotzdem die Nase rümpfen. Wollt ihr das Spiel unterwegs spielen, braucht ihr eine funktionierende Internet-Verbindung. Im Handheld-Modus werdet ihr aber so oder so nicht



Kein Höhenflug, sondern eher ein reiner Absturz: Schon beim Absprung zum Beginn jeder Runde wird klar, dass es diesen Port nicht hätte geben sollen.

Dieses Match wird steinig und schwer: Trotz schlechter Bildrate lassen Grafik und Texturen zu wünschen übrig. Objekte sind meist nur an Form und Farbe erkennbar.

Lächerlich lange Leitung: Viele der Texturen müssen erst mal nachgeladen werden, wenn sie im Blickfeld landen.

viel Freude haben: Die Auflösung ist mit 576p noch niedriger als am Fernseher und leidet unter den gleichen Problemen in puncto Texturen und Pop-Ins. Außerdem gerät neben eurer Spielfigur auch die Bildrate ins Dauerfeuer und sinkt bei Gefechten gerne unter die veranschlagten 30 FPS. Alternativ zur Standardbedienung könnt ihr auf der Switch auch mit der eingebauten Bewegungssteuerung spielen. Wenig verwunderlich ist diese aber eher ungenau und damit ebenfalls ein Nachteil für euch. Zum Glück lässt sie sich in den Optionen gänzlich ausstellen. Eine kleine Starthilfe gibt es immerhin: Wenn ihr euch das erste Mal auf der Switch einloggt, bekommt ihr 30 Level für den Battle Pass gratis und in den ersten zwei Wochen erhalten Spieler die doppelte Menge Erfahrungspunkte. Des Weiteren spendiert EA einen Skin für den Helden Pathfinder.

Das Kreuz mit dem Cross-Play

Die Switch-Variante bietet zwar die Möglichkeit zum übergreifenden Spielen mit Nutzern anderer Plattformen, davon ist aber aufgrund der schlechteren Performance auf Nintendos Zugpferd abzuraten. Schließlich hinterlässt ein Hardware-Nachteil, der die eigenen Skills einschränkt, einen bitteren Nachgeschmack. Vor allem dann, wenn man weiß, dass die Konkurrenz nicht darunter leidet. Da Apex Legends ein Online-Multiplayer- und kein Singleplayer-Spiel ist, sind die schlechte Performance und die niedrige Framerate doppelt ärgerlich. Ohne plattformübergreifendes Spielen sind die Wartezeiten bedauerlicherweise extrem lang. Da Cross-Play als Default-Einstellung festgelegt ist, werden viele Spieler nicht einmal bemerken, dass sie mit Nutzern unterwegs sind, die nicht auf der Switch spielen. Dies bedeutet, dass sich viele gegen Konkurrenten mit besseren technischen Voraussetzungen und mehr Erfahrung durchsetzen müssen, ohne dies überhaupt zu wissen. Außerdem ist trotz Cross-Play kein Cross-Save möglich! Mit eurem bestehenden Account auf die Switch zu wechseln ist also nicht drin, ergäbe angesichts der technischen Lage aber auch wenig Sinn. Apex Legends könnt ihr auf der Switch kostenlos spielen und runterladen. Darüber hinaus ist die Champion Edition für circa 40 Euro verfügbar, bei der alle neun Charaktere bis Saison 7 freigeschaltet sind, sowie je drei exklusive, legendäre Waffen- und Helden-Skins. Außerdem im Gepäck: 1.000 Apex-Münzen zum Verprassen im Ingame-Shop. Da der Titel aber ja kostenlos spielbar ist und die Switch-Version in vielen Belangen zu wünschen übrig lässt, raten wir vom Kauf ab.

Jonas Höger & Philipp Sattler

MEINUNG
Jonas Höger

Nur weil etwas funktioniert, heißt das nicht, dass man es auch tun sollte.

Ich bin wirklich kein anspruchsvoller Mensch in Sachen Grafik, aber der Switch-Port von Apex Legends ist schon ziemlich unterirdisch. Gerade, weil im Austausch gegen schlechte Texturen und Pop-Ins trotzdem nur eine niedrige Bildrate geliefert wird, die dann im Handheld-Modus nicht einmal konstant bleibt. Das macht nicht nur das Erkennen von Feinden unmöglich, sondern erschwert auch Zielen und Treffen enorm. Am meisten geärgert hat mich aber, dass man ohne Cross-Play aktuell kaum ein Match findet. Weil das Feature automatisch aktiviert ist, bleibt es von den meisten vermutlich unbemerkt, wodurch die Lobbys rein für Switch-Spieler wie ausgestorben sind. Ich habe aber keine Lust, als absoluter Apex-Anfänger mit lauter PC-, Playstation- und Xbox-Spielern zusammengemischt zu werden. Erfahrungs- und Skill-Unterschiede sind dann zu immens und trüben den Spielspaß zusätzlich zur schlechten technischen Performance.

Infos

Termin:	10. März 2021
Genre:	Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Respawn Entertainment/Panic Button
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	kostenlos/ca. 40 Euro

Pro & Contra

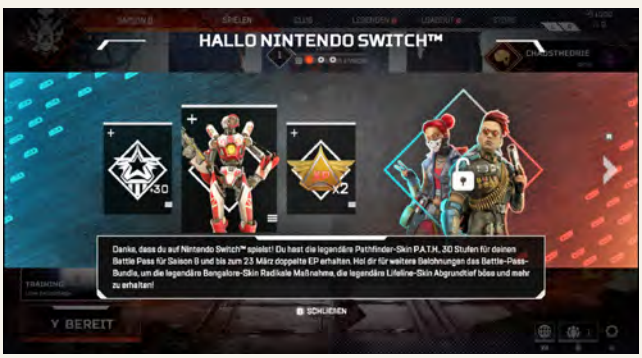
- ✚ Bildrate im Docked-Modus größtenteils stabil
- ✚ 30 Level für den Battle Pass beim ersten Login
- ✚ Cross-Play möglich …
- ➖ … und fast zwingend nötig, um Spiele zu finden
- ➖ Niedrige Auflösung, Pop-Ins, schwammige Texturen
- ➖ Bildrate schwankt im Handheld-Modus stark
- ➖ Bewegungssteuerung unpräzise
- ➖ Kein Cross-Save

Wertung

3

Finger weg! Missgunstener Port eines an sich unterhaltsamen Mehrspieler-Shooters

Nahezu unsichtbar: Cross-Play ist dummerweise automatisch aktiviert und die Option, um es auszuschalten, ziemlich gut im Menü versteckt.



Immerhin zeigt sich EA spendabel und schenkt euch 30 Level im Battlepass sowie einen legendären Skin. Die ersten zwei Wochen gab es außerdem doppelte XP.

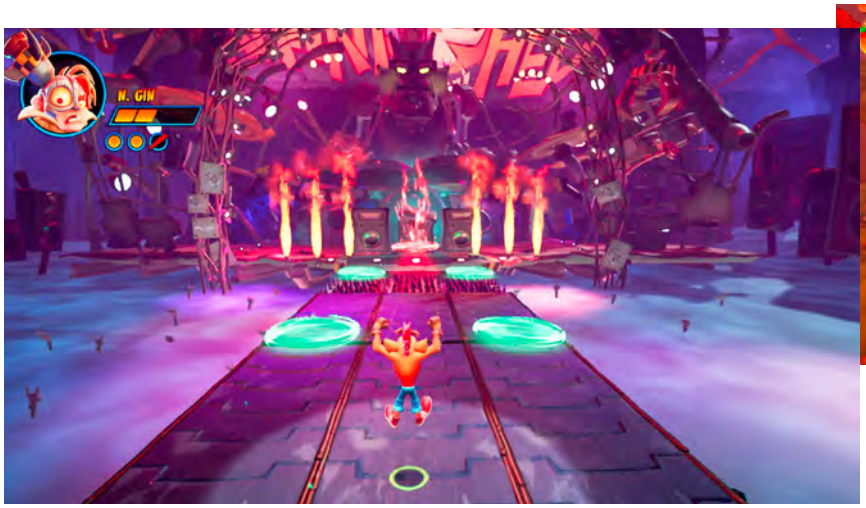
CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

Es wurde wirklich mal Zeit! Mit reichlich Verspätung erscheint das vierte Abenteuer des irren Beuteldachses auch endlich für die Switch, kann hier aber nicht ganz überzeugen.

Bereits im Oktober letzten Jahres erschien der vierte Teil der beliebten Crash-Bandicoot-Reihe für PS4 und Xbox One und heimste auf den Konsolen von Sony und Microsoft allerlei Lorbeeren ein. Vor allem das kreative Leveldesign, der hübsche Comic-Look und das abwechslungsreiche, aber auch extrem knackige Gameplay wurden gelobt. Nun kommt das Spiel um den titelgebenden bekloppten Beuteldachs und dessen Schwester Coco auch endlich auf die Switch. Das ist erstmal eine schöne Nachricht, doch auf Nintendos Hybridkonsole kommt bei Crash Bandicoot 4: It's About Time aufgrund technischer Mängel nicht der gleiche Spielspaß auf wie auf den anderen Plattformen.

Typisch für die Crash-Reihe gibt es natürlich auch wieder einige Abschnitte, in denen wir vor einem Bösewicht weg- und auf die Kamera zurennen.

Im Laufe des Hüpfspiels treffen wir auf allerhand andere Charaktere, mit denen wir ebenfalls knifflige Sprungpassagen meistern, dabei aber die individuellen Fähigkeiten der „Gaststars" nutzen.



Das Leveldesign ist wunderbar abwechslungsreich und viele der Bosskämpfe sind herrlich kreativ sowie top inszeniert. Hier treten wir gegen einen riesigen Drummer-Roboter an, der uns mit fiesen Beats quält.

Je nach Maske erhält Crash verschiedene Skills. Hier verwandeln wir den Beuteldachs in einen Wirbelsturm.

Zwischen lustig und frustig

Mal abgesehen von der Technik ist Crash natürlich inhaltsgleich zu den Fassungen für die anderen Konsolen. Die Bösewichte Dr. Neo Cortex und Dr. Nefarious Tropy wirbeln das Multiversum gehörig durcheinander und natürlich kann nur Crash (oder Coco) das Chaos ordnen. Dafür muss er sogenannte Quantum-Masken sammeln, die ihm obendrein noch verschiedene Kräfte verleihen. Aufgrund der Thematik ist Crash nicht nur in unterschiedlichen Ländern, sondern auch in verschiedenen Zeitlinien unterwegs. So verschlägt es den Beuteldachs beispielsweise auf ein Piratenschiff im 15. Jahrhundert oder in eine postapokalyptische Zukunft, die klar an Mad Max angelehnt ist. Dabei trifft Crash auf allerlei alte Bekannte wie den fiesen Dr. N. Gin oder Tawna Bandicoot. Im Modus normales Abenteuer darf man sich aussuchen, ob man nun mit Crash oder Coco, welche haargenau dieselben Eigenschaften besitzen, in ein Level startet. Allerdings darf man in manchen Momenten auch die Kontrolle über Tawna, Dingodile oder gar Neo Cortex übernehmen, welche komplett andere Skills haben und somit für ein frisches Spielgefühl sorgen. Es ist also nicht nur für Fan-Service, sondern auch für Abwechslung gesorgt. Überhaupt ist Crash Bandicoot 4 wunderbar kreativ. Die stimmungsvollen Levels sind allesamt toll designt und unterscheiden sich erheblich voneinander. So macht es auch Spaß, manche Level noch mal aus einer anderen Perspektive zu spielen, denn die Wege von Tawna, Neo Cortex und Dingodile überschneiden sich eben auch schon mal mit denen von Crash und Coco. Hier hält das Spiel einige Überraschungen in petto. Doch auch in den ganz normalen Abschnitten mit den heldenhaften Beuteldachsen glänzt das Spiel mit Abwechslungsreichtum. Klar, die meiste Zeit kommt es im Platformer (typisch für das Genre) auf gutes Sprung-Timing an, doch die klassischen Hüpfspielelemente werden wunderbar durch weitere Gameplay-Bausteine ergänzt. So grindet man beispielsweise in wilden Rutschabschnitten über Schienen, man flüchtet vor riesigen Gegnern auf die Kamera zu oder man muss eben die Fähigkeiten der Quantum-Masken geschickt einsetzen. Mit einer Maske kann man beispielsweise Plattformen sichtbar machen, während sich andere Plattformen oder Objekte dafür in Luft auflösen. So muss man beispielsweise gleichzeitig springen, um auf einer beweglichen Plattform zu landen und ein Hindernis aufzulösen, es vor der Landung aber wieder sichtbar zu machen, da die Plattform ansonsten auch verschwunden ist. Mit einer anderen Maske hingegen kann man die Zeit einen Moment anhalten, um sich aus herunterfallenden Objekten Plattformen zu bauen und mit aktivierter Dunkler-Materie-Maske wirbelt Crash dauerhaft herum, wodurch er Angriffe abwehrt, schneller unterwegs ist und höher springen kann. Allerdings kann er auf Plattformen auch nicht stillstehen und bringt TNT-Kisten somit sofort zum Explodieren. So abwechslungsreich Crash 4 aber auch ist, es kratzt teilweise arg an der Frustgrenze. Nur wer voll konzentriert ist, hat eine Chance. Immerhin sind die Checkpoints fair gesetzt.

Unscharf wie Lukas Schmid

Obwohl It's About Time teils dreckig schwer ist, weiß es stets zu motivieren. Das liegt auch daran, dass man dem Spiel wegen seiner hübschen Comicgrafik einfach nicht böse sein kann. Zumindest in den Versionen auf anderen Plattformen, denn die Optik in der Switch-Fassung ist teilweise stark verwaschen. Im TV-Modus geht es noch, obwohl der Titel da auch grafisch klar abfällt im Vergleich zur PS4- oder Xbox-One-Version. Im Handheld-Modus ist das Spiel jedoch stellenweise so unscharf, dass man manche Hindernisse viel zu spät oder gar nicht erkennt. Wir empfehlen also, am TV zu zocken. Zudem sind die Ladezeiten oftmals ziemlich lang und obwohl der Titel zumeist konstant mit 30 FPS läuft, kommt es immer wieder mal zu Streaming-Rucklern, die einem gerne mal das Sprung-Timing versauen. Crash 4 ist trotz dieser Schwächen auch auf der Switch ein tolles Jump & Run, wer jedoch noch eine andere moderne Konsole besitzt, sollte das Spiel lieber darauf zocken.

Christian Dörre

MEINUNG
Christian Dörre

Die Switch-Fassung ist eine kleine Enttäuschung für Crash-Fans.

So sehr mich Crash Bandicoot 4: It's About Time auch teilweise dazu bringt, vor Frust meinen Fernseher anzubrüllen oder ins Sofakissen zu boxen, ich liebe dieses kunterbunte, kreative, abwechslungsreiche, dreckig schwere Hüpfspiel. Nun, zumindest die Fassungen für die anderen Konsolen. Die Switch-Version hat mich hingegen etwas genervt. Auch auf Nintendos Hybrid-Konsole ist Crash 4 ein tolles Spiel, dessen Stärken werden jedoch von technischen Unzulänglichkeiten torpediert. Zumeist läuft der Titel konstant mit 30 FPS, doch teilweise kommt es zu Streaming-Rucklern, die bei so einem knifflgen Spiel natürlich richtig mies sind. Hinzu kommt, dass die eigentlich echt schöne, stimmungsvolle Comic-Grafik auf der Switch oftmals ziemlich verwaschen und unscharf ist. Gerade im Handheld-Modus kann man deshalb manche Objekte schlecht erkennen. Wenn man bedenkt wie gestochen scharf andere Titel auf der Switch laufen, ist das doppelt ärgerlich.

Infos

Termin:	12. März 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Extrem griffige Steuerung
- ✚ Abwechslungsreiche, clever aufgebaute Levels
- ✚ Launige Bosskämpfe und Skate-Abschnitte
- ✚ Spielerische Abwechslung durch Masken-Skills
- ✚ „N.Vertiert"- und „Weitergeben"-Modus
- ➖ Teils sehr verwaschene Grafik
- ➖ Seltene Streaming-Ruckler, lange Ladezeiten
- ➖ In manchen Abschnitten arg frustig

Wertung

7

Ein bockschweres, aber richtig tolles Jump & Run, das unter technischen Mängeln leidet

PLANTS VS. ZOMBIES
SCHLACHT UM NEIGHBORVILLE
COMPLETE EDITION

Jetzt auch auf der Switch: bunte Schlachten im Vorgarten! Wir haben uns als Zombies und Pflanzen ins Getümmel gestürzt, hier kommt unser Kriegsbericht.

Der Kampf zwischen Pflanzen und Zombies tobt bereits seit Xbox-360-Zeiten, auf die Switch schafft es nun, zwei Jahre nach Release, auch die aktuelle Inkarnation des Spielprinzips. Bei Schlacht um Neighborville handelt es sich um einen Shooter, aber einen verhältnismäßig kinderfreundlichen. Ihr ballert zwar Feinde über den Haufen, es gibt aber keine brutalen Finisher, die Widersacher bluten nicht und durch ihr albernes Aussehen machen diese Zombies niemandem Angst. Zwar ist der Online-Mehrspielerpart ein wichtiger Bestandteil von Plants vs. Zombies, wie im Genre üblich, man kann die Schlachten aber auch offline spielen und obendrein liefert das Spiel von Electronic Arts und Popcap auch noch eine Singleplayer-Story. Dass der Titel auf anderen Plattformen schon eine ganze Weile verfügbar ist, zeigt sich vorteilhaft für die Switch-Spieler, denn die bekommen gleich auf einen Schlag alle bislang veröffentlichten Zusatzinhalten mitgeliefert. Allerdings: Mehr wird's nicht werden, neuer Content oder Updates sind nicht mehr geplant.

Debüt für Frostbite

Zunächst zum technischen Gerüst: Als erste Switch-Portierung nutzt Plants vs. Zombies die Frostbite-Engine als Grafikmotor, und das Ergebnis ist ansehnlich. Die Kantenglättung und Texturqualität lassen zwar zu wünschen übrig, aber im Kampf stört das nicht weiter. Unerfreulicher hingegen ist die Tatsache, dass die Framerate gelegentlich einbricht und deutlich unter die angepeilten 30 FPS rutscht – das kann im Duell dann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die Zielhilfe hingegen funktioniert gut und ist auch bitter nötig, wenn man gezwungen ist, mit den flatterigen Joy-Cons zu spielen. Dank der automatischen

Die Missionen sind an sich nicht besonders aufregend gestaltet, aber die Präsentation mit den schrägen Charakteren sorgt für gute Laune.

Alle Pflanzen (die Zombies natürlich auch) kommen in diversen interessanten Klassen, die sich spielerisch alle stark voneinander unterscheiden.

In der Spielwelt sind viele Dinge versteckt und es gibt Beschäftigungsmöglichkeiten – etwa hier bei Schießübungen auf bewegliche Ziele.

Gemeinsam sind wir stark: Die Sonnenblume, die uns begleitet, macht uns dank Gesundheits-Bonus in ihrer Nähe deutlich widerstandsfähiger.

Aim-Unterstützung ist diese Art der Steuerung zumindest bei Computer-Gegnern durchaus praktikabel. Gyro-Aiming ist ebenfalls möglich und tut, was es soll. Ein nettes Detail: Die Portierung wurde mit Touchscreen-Unterstützung versehen, Menüs kann man also ganz einfach per Tippen navigieren.

Besser zu viel als zu wenig

In Plants vs. Zombies steckt viel drin: 23 stark unterschiedliche Klassen auf Zombie- sowie Pflanzenseite, die Möglichkeit, Charaktere durch Upgrades zu spezialisieren und sie aufzuleveln, eine sympathisch gestaltete Rahmenhandlung und eine hübsch gestaltete, offene Spielwelt sowie die Möglichkeit, im Offline-Mehrspielermodus gemeinsam loszuziehen (wenn auch ohne Splitscreen-Unterstützung, jeder braucht also seine eigene Konsole und das Spiel). Angenehm fällt der Verzicht auf Mikrotransaktionen auf, in diesem Switch-Shooter wird alles mit In-Game-Währung bezahlt. Allerdings wird zum Online-Spielen nicht nur ein EA-Konto benötigt – etwas nervig, aber immerhin kostenlos – sondern auch die kostenpflichtige Mitgliedschaft bei Nintendo Online. Wenig überraschend entfaltet Plants vs. Zombies erst seine ganze Tiefe, wenn man mit anderen menschlichen Spielern gegeneinander antritt, im Idealfall mit Freunden und Sprach-Chat für direkte Kommunikation. Alternativ tauscht man sich per Auswahl auf dem Steuerkreuz in einfachen, festgelegten Sätzen aus, etwa „du führst“, oder ähnliches. Wenn man aber nicht online spielen möchte, bekommt man mit dem Switch-Shooter dennoch viel ordentliche Genre-Kost geboten – bei vielen Konkurrenzspielen ist es gar nicht erst möglich, auch offline an den Start zu gehen. Okay, die Handlung rund um die Vorgartenscharmützel ist sicherlich nicht mit einem Werk wie Krieg und Frieden zu vergleichen, dafür punktet die Geschichte aber mit ganz viel guter Laune und Humor: Die Zombies haben Maschinen gebaut, die Pflanzen zum Tanzen zwingen, rettet eure blättrigen Freunde! Das Spiel nimmt sich selbst nicht ernst, und das ist gut so, denn obwohl hinter den meisten Missionen einfache Sammelquests stecken, machen sie wegen der augenzwinkernden Präsentation doch mehr Freude. Trotz der albernen Story und den niedlichen Charakteren können aber auch ältere Semester dem Spiel etwas abgewinnen, denn gerade im Online-Mehrspielerpart mit unterschiedlichen Modi ist es wichtig, seine Klasse zu beherrschen, gut im Team zu spielen und taktisch vorzugehen. **Katharina Pache**

In der offenen Spielwelt des Einzelspielermodus stolpert ihr immer wieder über Zombiehorden.

MEINUNG
Katharina Pache

Egal, ob Zombie oder Pflanze, in diesem Vorgarten fühlen sich Shooter-Fans wohl.

Wie bei den meisten Switch-Portierungen sind die Downgrades auch bei Plants vs. Zombies nicht zu übersehen. Trotz geringerer Auflösung und gelegentlicher Framerate-Aussetzer macht der ewige Kampf zwischen Vertretern des Untoten- und des Pflanzenreichs aber auch im portablen Betrieb Spaß. Auf dem großen Bildschirm, also im gedockten Betrieb, stechen die optischen Einbußen etwas mehr ins Auge, doch auch das geht in Ordnung, der Charme der Spielfiguren hält der schwächeren Grafik problemlos Stand. Und ich muss anmerken, dass die Bildwiederholrate meistens in Zwischensequenzen in die Knie ging und nur sehr selten im Kampf – es könnte also alles deutlich schlimmer sein. Nachdem ich inzwischen schon lange keinen richtigen Shooter mehr gespielt habe, war Plants vs. Zombies auf der Switch jedenfalls die perfekte Gelegenheit, um mal wieder einen Zeh ins Wasser zu halten und ein bisschen Spaß beim Herumballern zu haben.

Infos

Termin:	19. März 2021
Genre:	Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Popcap
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Viele unterschiedliche Klassen, zwei Fraktionen
- ✚ Offline und online spielbar
- ✚ Mit humorvollem Storymodus
- ✚ Gute Steuerung, selbst mit Joy-Cons
- ✚ Großer Umfang, viele Modi
- ✚ Keine Mikrotransaktionen
- ➖ Framerate bricht gelegentlich ein
- ➖ Kein Splitscreen

Wertung

8

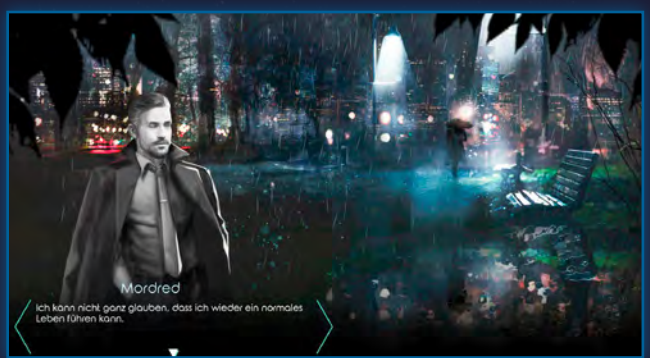
Charmant-bunter Shooter für Jung und Alt, Pflanzen und Zombies, online und offline

Aufgepasst, Adventure-Freunde auf der Switch: Ihr solltet die Fährte dieses Detektiv-Spiels unbedingt aufnehmen.

Ein merkwürdiger Ritualmord, eine abgeschirmte Stadt unter steter Überwachung, ein skrupelloser Detektiv und unheimliche Tiermasken – Dry Drowning auf der Switch liefert düstere Adventure-Unterhaltung, die Hobby-Ermittler rasch in ihren Bann ziehen wird. Allerdings geht es hier, wie die Beschreibung schon andeutet, wesentlich düsterer zu als in vergleichbaren Nintendo-Titeln wie Professor Layton oder Ace Attorney. Mit Letzterem hat Dry Drowning die übernatürlichen Elemente gemein, welche die spannende Entwicklerarbeit auflockern und für noch mehr Atmosphäre sorgen.

Antiheld Mordred

Protagonist des Abenteuers ist Mordred, ein zynischer, kettenrauchender Privatdetektiv, der gerade von einem Gericht freigesprochen wurde. Allerdings nicht, weil er unschuldig ist, sondern aus Mangel an Beweisen. Um die Verurteilung von zwei Serienmördern zu erreichen, hat Mordred nämlich Indizien gefälscht – so ist er nun zwar ein freier Mann, hat seinen guten Ruf aber verspielt. Dennoch steht schon kurze Zeit nach dem Urteil eine neue Klientin im Büro: Im Park hat sich ein Mord ereignet, verdächtigt wird der Kopf einer rechten Partei, die die Stadt im Griff hat und rigoros gegen Einwanderer vorgeht, Menschen überwacht und Medien zensiert. Pikant: Mordreds Assistentin Hera selbst ist Immigrantin und befürchtet, bald ebenfalls Opfer der Staatswillkür zu werden. Was nun? Dry Drowning ist von Anfang an spannend und zeichnet das interessante Bild einer fiktiven Gesellschaft, deren Existenz gar nicht so abwegig erscheint. Angesiedelt in der näheren Zukunft spielt die Handlung in einer fiktiven, europäischen Mega-Metropole namens Nova Polemos, die keinem Staat untersteht und sich selbst verwaltet. Touristen dürfen kaum rein, Flüchtlinge und Informationen erst recht nicht. Die Fälle nutzen den Kontext des Settings gekonnt und heben sich so von Standard-Detektivkost ab. Außerdem zieht sich das Thema (griechische) Mythologie wie ein roter (Ariadne-)Faden durch die Handlung, das schlägt sich in Namen wieder, aber auch in Anspielungen auf Sagen und Götter. Die düstere Stimmung von Dry Drowning erinnert an die beklemmende Atmosphäre in Zero Escape, nur mit weniger Battle Royale und Rätseln. Denn spielerisch überwiegt in diesem Adventure das Reden, Untersuchen und Kombinieren. Dazu gehört ebenfalls genretypisch das Treffen von wichtigen Entscheidungen, die sich auf den weiteren Verlauf der Handlung auswirken. Ein wenig wie in Ace Attorney gibt es Sequenzen, in denen Mordred übersinnliche Kräfte nutzt, um Lügnern auf die Schliche kommen. Schwindelt ihn das Gegenüber an, scheint die Person eine Maske zu tragen. Nur durch das Zücken der passenden Beweise im Gespräch kann der Detektiv die Maske entfernen und so die Wahrheit ans Licht befördern. Ebenso wie in der Capcom-Reihe ist es meistens (wenn auch nicht immer) logisch, welche Informationen man wann präsentieren oder kombinieren muss. Praktischerweise entfernt das Spiel



Dry Drowning versprüht viel Noir- und Cyberpunk-Flair. Es ist dunkel, es regnet, die Neonlichter schimmern – das sorgt für viel Atmosphäre im Adventure.

Das Reisen ist ziemlich unübersichtich. Nur schwer erkennt man an einer schwachen Umrandung, wie der Ort heißt, den man gerade ausgewählt hat.

Ab und zu führt ihr nicht nur Gespräche, sondern müsst auch Umgebungsrätsel lösen. Allzu schwierig sind diese aber nicht gestaltet.

Ihr untersucht Tatorte und nutzt dazu eine Art Kamera mit Hologramm-Funktion, um verborgene Details aufzudecken und der Akte hinzuzufügen.

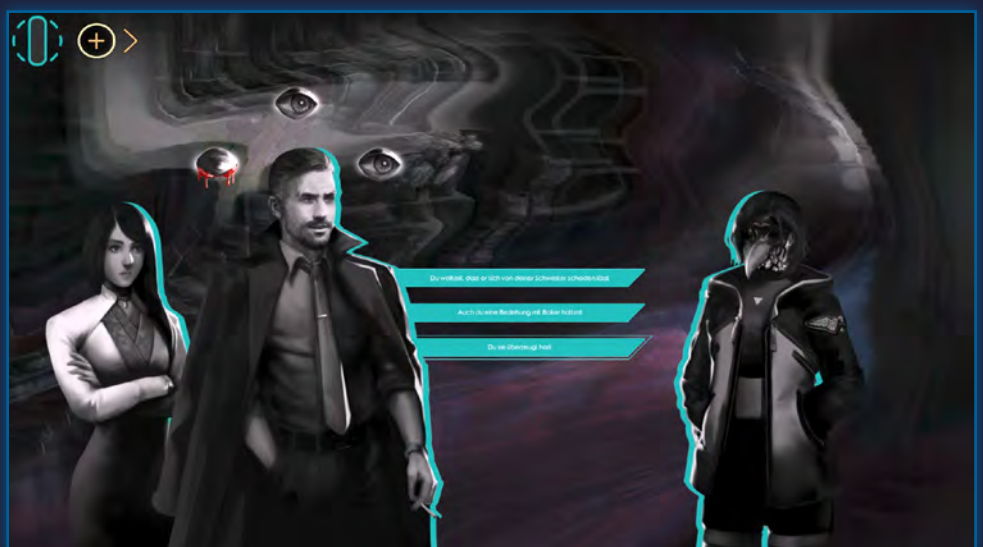
von selbst Indizien und Beweisstücke aus dem Inventar, sobald sie nicht mehr benötigt werden.

Die Augen zukneifen

An anderen Stellen wäre etwas mehr Komfort jedoch willkommen gewesen, so ist etwa das Reisen durch die nur schwierig erkennbare Kennzeichnung, was sich hinter welchem Marker verbirgt, umständlicher als es sein müsste, und die Schrift ist für den portablen Gebrauch etwas arg klein geraten. Ebenfalls wäre Touchscreen-Unterstützung eine gute Wahl gewesen, es geht aber natürlich auch mit dem Pro Controller oder ganz einfach per Joy-Cons. Lobenswert, dass die kompletten Texte auf Deutsch übersetzt wurden, keine Selbstverständlichkeit im Genre, das doch eher ein Nischendasein fristet. So aber können auch Spieler ohne entsprechende Englischkenntnisse der Handlung folgen. Schade allerdings, dass sich verhältnismäßig viele Tippfehler und holprige Übersetzungen eingeschlichen haben. Der Charakter Baker etwa heißt manchmal auch Backer – das ändert zwar nichts an der Ermittlungsarbeit, stört aber dennoch. Die Grafik ist sehr stimmungsvoll und in einer Mischung aus Neonfarben und Schwarz-Weiß gehalten. Bei manchen Hintergrundbildern ist die Perspektive nicht ganz korrekt und bisweilen könnten die Zeichnungen etwas mehr Schärfe vertragen, aber dafür sind die Charaktermodelle wenigstens leicht animiert und wirken deshalb nicht nur wie bemalte Pappaufsteller. Ebenso erfreulich: Die Protagonisten sind facettenreich geschrieben sind und im Spiel tauchen ein paar wirklich schräge Vögel auf. Das alles macht Dry Drowning zu guter Unterhaltung für Hobby-Ermittler auf der Switch, ein gewisses Alter vorausgesetzt, denn thematisch dürfte das Adventure für jüngere Spieler zu unheimlich sein. Durch die unterschiedlichen Entscheidungen existiert zudem ein gewisser Wiederspielwert, obschon bereits das einfache Durchspielen mit etwa acht bis neun Stunden in einem guten Rahmen liegt.

Was die Qualität der Handlung insgesamt betrifft, so punktet Dry Drowning besonders am Anfang und am Ende – also an den wichtigsten Stellen. Zwischendrin verliert sich das Spiel mitunter ein wenig zwischen diversen Wendungen, aber das hindert nicht am Weiterspielen, schließlich will man dann doch erfahren, was hinter all den Geschehnissen steckt. Es wäre wirklich schade, wenn Konsolendetektive (oder PC-Ermittler – das Spiel ist auch per Steam erhältlich) diesen Fall verpassen würden.

Katharina Pache



Die Schrift ist besonders in Verhören ziemlich klein, im Handheld-Modus deshalb oft nur schwierig zu entziffern.

MEINUNG
Katharina Pache

Immer ein gutes Zeichen: Dry Drowning hat mich von Anfang an gepackt.

Die verschwommenen Neonlichter im Regen, eine dystopische Gesellschaft zwischen Polizeigewalt und Überwachung – sicherlich hat man solche Settings schon erlebt, aber Dry Drowning macht dennoch etwas ganz eigenes aus den momentan beliebten Cyberpunk-Versatzstücken. Rätsel könnten gerne etwas häufiger vertreten und auch etwas anspruchsvoller sein, aber das ist im Endeffekt eine Frage der persönlichen Präferenz. Nachdem ich schon lange kein Ace Attorney mehr gespielt habe, stellte ich beim Testen fest, wie sehr ich in letzter Zeit einen Titel dieser Machart vermisst habe. Auch, dass viele der Akteure im Spiel keine Teenager sind, sondern Erwachsene aller Altersklassen, empfand ich als durchaus erfrischend – besonders in japanischen Visual Novels tummeln sich ja doch in erster Linie jüngere Semester in den Hauptrollen. Egal, ob das Team hinter Dry Drowning nun eine Fortsetzung oder einen neuen Titel erschafft, ich freue mich darauf.

Infos

Termin:	22. Februar 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Vigamus Leonardo
Entwickler:	Studio V
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende Fälle und interessantes Setting
- ✚ Abwechslungsreiches Adventure-Gameplay
- ✚ Verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten
- ✚ Gute Musikuntermalung, ästhetische Optik
- ✚ Deutsche Texte
- ✚ Von Anfang an spannend . . .
- ➖ . . . hat zwischendrin aber Durchhänger
- ➖ Recht viele Tippfehler

Wertung

8

Spannende Detektivarbeit in einer interessanten Cyberpunk-Noir-Spielwelt

Einer baut die Strecke, der andere steuert einen Monster-Truck, der explodiert, wenn er zu langsam unterwegs ist. Klingt interessant? Ist es auch, wie unser Test zu Can't Drive This verrät.

Fahr deinen Monster Truck, während dein Freund die Strecke baut": Mit diesem kurzen Satz von der Produktseite von Can't Drive This ist eben dieses neue Spiel des deutschen Indie-Entwicklerstudios Pixel Maniacs eigentlich vollständig beschrieben. Einer fährt, einer baut; bewegt sich der Wagenlenker zu langsam, dann explodiert der Truck. Ein simples Spielprinzip, das für reichlich Spaß sorgt!

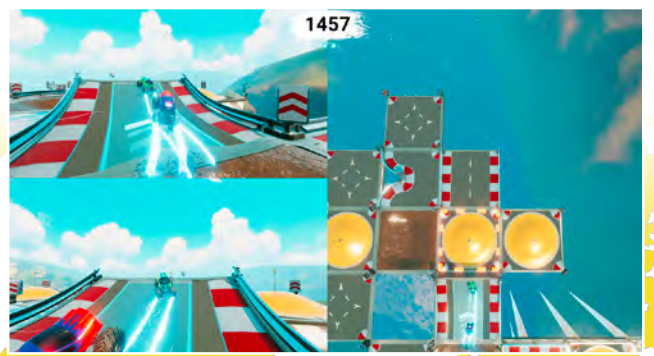
Game of Drones

Gespielt wird Can't Drive This wahlweise lokal mit maximal vier Spielerinnen und Spielern, online geht es höchstens zu zweit zur Sache. Der Hauptmodus namens „Yardage" macht einen Spieler zum Bauer und den anderen zum Fahrer. Der Bauer sieht die Spielwelt von oben und bekommt in bester Tetris-Manier Streckenabschnitte zufällig hingeworfen. Daraus muss er eine zusammenhängende und im besten Fall möglichst leicht fahrbare Strecker für den Fahrer bauen, und zwar so schnell wie möglich. Der Wagenlenker nämlich darf nicht zu langsam werden, sonst explodiert sein Monster-Truck. Das Spielziel ist ein möglichst hoher Punktestand, dafür muss der Truck so weit wie möglich vorankommen. Bei „Game of Drones" besteht das Zweierteam ebenfalls aus Bauer und Fahrer, hier müssen in der Spielwelt verteilte sogenannte „Holos" eingesammelt werden, um das jeweils nächste Level freizuschalten. Eine Drohne wirft währenddessen EMP-Bomben ab, denen es auszuweichen gilt. Beim Modus „Capture the Egg" für vier Teilnehmer handelt es sich um den klassischen Modus Capture the Flag, nur mit Eiern statt Fahnen. Den Sieg gibt's für zwei Punkte, also zwei erfolgreich geklaute und ins eigene Lager gebrachte Eier. Im Singleplayer-Modus mit den Namen „Lone Racer" spielt ihr alleine und nehmt abwechselnd die Rolle als Bauer und Fahrer sein. Das Ziel ist es, vor Ende des Zeitlimits möglichst weit zu kommen. Zeitboni erhält man hierbei für das Aufklauben der „Holos".

Freischalten!

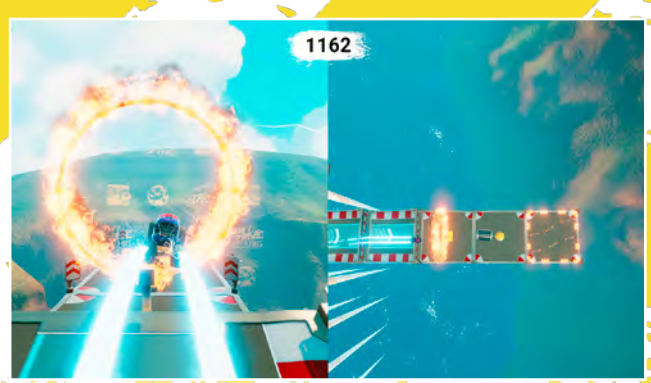
Zum Spielen zusätzlich motivieren sollen Online-Ranglisten, die direkt ins Game integriert wurden. Außerdem gilt es, aller-

Der Bildschirm ist stets zweigeteilt, sodass sowohl Bauer als auch Fahrer immer im Bilde sind, was das Streckenbauen und das Streckenfahren anbelangt.



Im lokalen Couch-Koop-Modus dürft ihr mit bis zu vier Spielerinnen und Spielern antreten, online ist der Multiplayer (bisher) leider auf zwei Leute beschränkt.

Euren Truck könnt ihr mit verschiedenen Mustern, Hüten, Spoilern und mehr verschiedenen Teilen individuell gestaltet, die ihr erst freischalten müsst.



Die Grafik von Can't Drive This ist zweckmäßig, aber für den Spielspaß völlig ausreichend. Die Switch-Version läuft jederzeit stabil und flüssig – sehr gut!

lei Unlockables in der Garage freizuschalten. Für die Straßenabschnitte sind das neue Beläge beziehungsweise Muster, für den Monster-Truck gibt es mehr zum Freischalten, nämlich zahlreiche Muster, Farben, Nasen, Hüte und Spoiler. Weiterer Content in Form von zusätzlichem Modi und freischaltbaren (rein kosmetischen) Inhalten könnte nach Release von Can't Drive This erscheinen, wenn das Spiel erfolgreich genug ist, verriet Entwickler Pixel Maniacs auf Nachfrage.

Innovative Spielidee

Das mit Unity entwickelte Spiel reißt grafisch sicherlich niemandem vom Hocker, die zweckmäßige Optik reicht aber mehr als aus, um für Spielspaß zu sorgen. Can't Drive This funktioniert am besten als Couch-Koop-Erlebnis, im Idealfall im Rahmen eines feuchtfröhlichen Abends unter Freunden. Zumindest, wenn die Pandemie denn irgendwann zu Ende ist und solche Abende wieder wie früher möglich sind. Bisher ist dieses Spielszenario mehr Wunschvorstellung als wirklich erlebte Realität, das Onlinespielen lässt den Spaßfaktor aber schon erahnen. Der Mehrspielepart übers Netz funktionierte nämlich nicht nur technisch schon vor dem Release reibungslos, es macht auch einen Heidenspaß; besonders, wenn man nebenbei einen Audio- oder Videocall laufen lässt und so miteinander reden kann. Durch Zeitlimitierungen, Mindestgeschwindigkeit des Trucks und das Just-in-Case-Bauen der Strecke kommt mit Hektik und Chaos ein spaßiges Partygefühl auf. Die Spielidee ist innovativ und neuartig, was man über viele Games heutzutage nicht so oft sagen kann. Dazu kommen der nette Humor bei den Videotutorials und ein stimmiger Rock-Soundtrack.

Couch-Koop-Kerbe

Wird Can't Drive This der nächste globale Hit, der Among Us oder Fortnite ablöst? Wohl eher nicht. Gut möglich aber, dass das Spiel in Zukunft selbstverständlich genannt wird, wenn es um spaßige und ungewöhnliche Multiplayer-Erlebnisse geht, die in die Kerbe von Overcooked oder Moving Out schlagen. Schade ist, dass es online keinen Vierspieler-Modus gibt, aber der könnte nach Release noch per Update dazukommen. Ebenso wünschenswert wäre mehr Singleplayer-Angebot als ein einziger Modus, der leider nicht allzu viel Spaß bereitet. Davon abgesehen aber könnt ihr mit Can't Drive This auf Switch, Playstation 4, Xbox One, PC und Playstation 5 (für die neue Sony-Konsole sogar als Retail) aber eine schöne Zeit mit euren Freundinnen und Freunden verbringen – und zwar immer und immer wieder, jedes Mal mit dem Anspruch, den letzten Highscore zu knacken.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

Chaotischer Couch-Koop mit Multiplayer-Spielspaß? Gibt's auch aus Deutschland!

Mittlerweile gibt es eine wirklich breite Auswahl an spaßigen Couch-Koop-Spielen (mit Online-Modi), die in eine ähnliche Kerbe schlagen und Chaos sowie Hektik auf spielerische Art und Weise zu nutzen wissen. Overcooked ist hier eine Art Vorreiter, auch Moving Out gehört zu diesem Typ, und mit Can't Drive This nun auch ein Spiel eines deutschen Indie-Entwicklers. Zum Release bietet das Game bereits genug Inhalt für viele Spielstunden mit Freundinnen und Freunden, weitere Modi und mehr Content für Einzelspieler wären in Zukunft wünschenswert. Besondere Erwähnung verdient die innovative Spielidee, die mir in dieser (oder zumindest nur ähnlicher) Form bisher noch nicht untergekommen ist. Persönlich freue ich mich zudem über die technisch gute Spielbarkeit der Switch-Version.

Infos

Termin:	19. März 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Pixel Maniacs
Entwickler:	Pixel Maniacs
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	keine Altersbeschränkung
Preis:	ca. 20 Euro

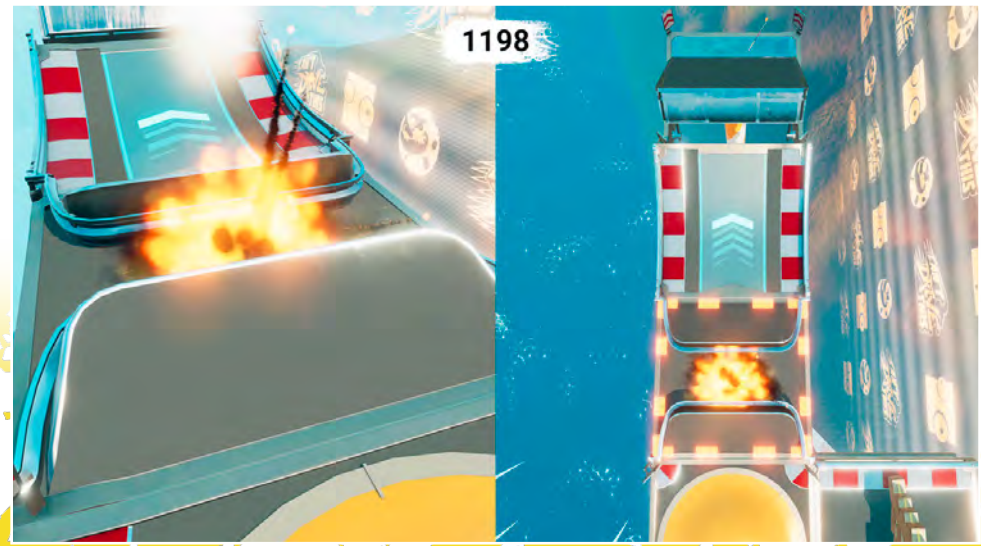
Pro & Contra

- ✚ Innovative Spielidee
- ✚ Spaßiger Multiplayer
- ✚ Motivierende Highscore-Jagd
- ✚ Verschiedene Modi
- ✚ Stabile Framerate …
- ➖ … aber grafisch nur zweckmäßig
- ➖ Singleplayer langweilig
- ➖ Online kein Vier-Spieler-Modus

Wertung

8

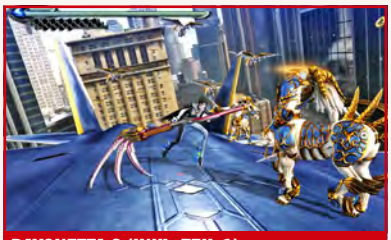
Spaßiger und innovativer Couch-Koop mit viel Geschicklichkeit für Rennspielfans.



Seid ihr (als Fahrer) zu langsam, explodiert je nach Modus der Monster-Truck mit viel Feuer und einem lauten Knall.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

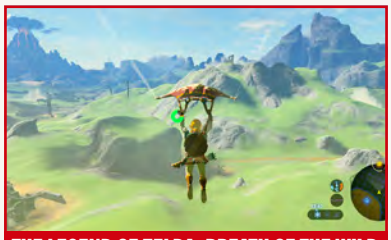
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

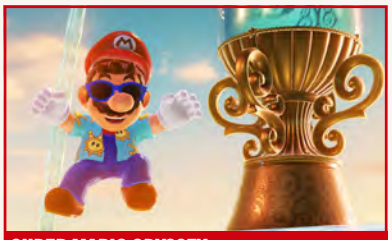
Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN



SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

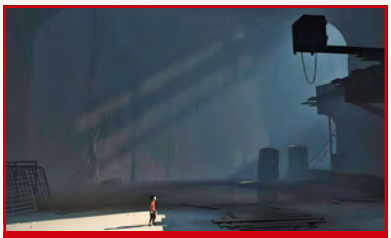
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

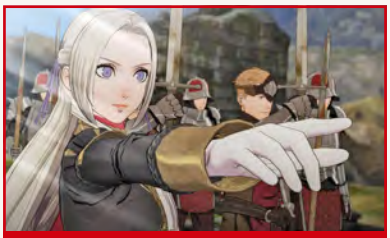
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

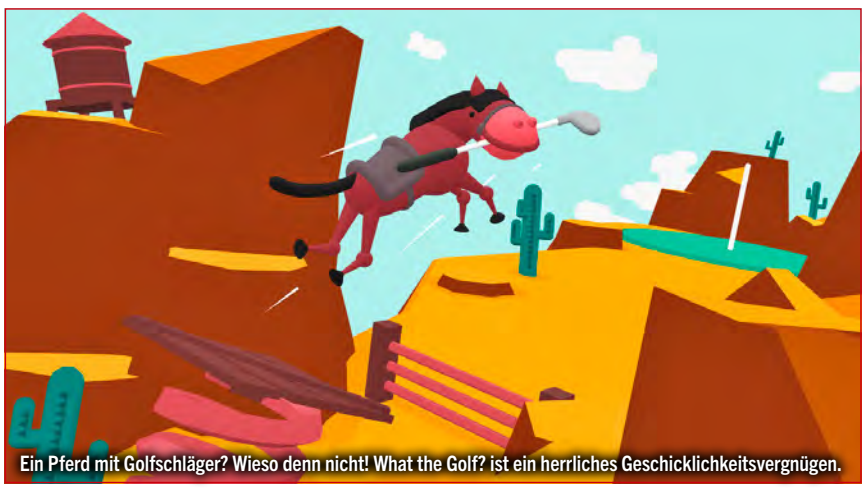
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Ein Pferd mit Golfschläger? Wieso denn nicht! What the Golf? ist ein herrliches Geschicklichkeitsvergnügen.

MY TWO COINS

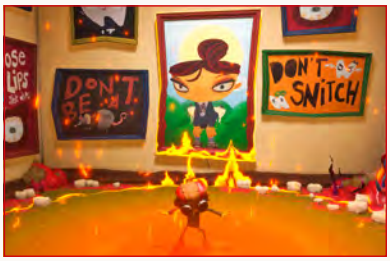
Der E-Sport explodiert gerade, und das ganz ohne Nuke-Magie oder gar Sachen wie Raketenwerfer. Den Zündstoff liefern die Zuschauer – die schalten nämlich auch abseits der Stadienwettkämpfe immer öfter ein!

Knapp eine Milliarde US-Dollar Umsatz bei knapp 500 Millionen Zuschauern – das sind die erfreulichen Zahlen, die der E-Sport weltweit im Jahr 2020 eingefahren hat. Zusammengefasst hat diese und die folgenden Daten in einer bemerkenswert umfangreichen und schön aufgebauten Studie die Preissuchmaschine Auspreiser.de unter www.auspreiser.de/esports-report. Wenn euch das Thema auch nur ein bisschen interessiert, empfehlen wir euch einen Besuch der Webseite. Was sich offenbar auch lohnt, ist der E-Sport für seine Topverdiener: Wer in den Wettbewerbs-Klassikern wie Dota 2, League of Legends, CS: GO oder seit Kurzem auch Fortnite in den gut bezahlten Turnieren regelmäßig weit vorne landet, geht schon mal mit mehreren Millionen Dollar Preisgeld nach Hause. Wie in allen anderen Profisportarten darf man sich davon aber nicht blenden lassen – den hervorragend bezahlten Superstar-Status erreicht nur ein verschwindend geringer Anteil an Spielern. Und das nicht durch "ein bisschen Daddeln", sondern durch Fleiß, Training, Ausdauer und sicher auch Talent. Sportler zu sein, ist harte Arbeit.

Jetzt neu: Games in Deutschland

Was der E-Sport nicht ist? Hilfebedürftig. Im Jahr 2019 haben das Finale der League of Legends World Championships bereits deutlich mehr Zuschauer verfolgt als den Super Bowl. Knapp 34 Millionen Menschen in Deutschland spielen Videospiele, etwa 13 Millionen Menschen haben sich hierzulande schon einmal ein E-Sports-Turnier angesehen. 95 Millionen US-Dollar aus der oben angesprochenen Milliarde an Umsatz stammen aus Deutschland. Geht man von den aktuellen Zuwachsraten aus, dann hat der E-Sport im Jahr 2023 ca. 650 Mio. Zuschauer weltweit und einen Umsatz von knapp 1,6 Milliarden Dollar. Der Branche geht es also sehr gut. Der E-Sport fragt weder die Politik noch das Olympische Komitee um seine bevorzugte Ausrichtung. Schon gar nicht um Segen oder Erlaubnis. Was er ist, wo er hingehört und was er kann, entscheiden allein Sportler und Zuschauer. Es wird stattdessen höchste Zeit, dass mal Schwung in die Infrastruktur kommt, damit die deutsche Szene mit dem Rest der Erde mithalten kann. Die Gründung des neuen Referats „Games in Deutschland" beim Verkehrsministerium diesen März war dafür ja schon einmal ein guter Schritt.

THE OTHER CASTLE



Seit fast zwei Jahrzehnten heiß begehrt, dürfen sich Fans der Xbox-1-/PS2-Ära auf ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten freuen – und das hoffentlich noch 2021.

16 Jahre ist es her, seit das Original-Psychonauts für die Xbox, den PC und später auch die PS2 erschien. Ein tolles Spiel war das – witzig, kreativ, charmant, ein liebenswerter Protagonist mit einzigartigen psychischen Fähigkeiten. Das Spiel hat sich eine gar nicht mal so kleine, eingefleischte Fangemeinde geschaffen. Leider kam es kommerziell nie aus den Puschen. Für dieses Jahr ist endlich der Release von Psychonauts 2 geplant – natürlich wieder mit Held Raz und seinen mächtigen Talenten am Start, weswegen wir auf PC, Xbox und PS4 wieder unseren inneren Pyro-/Telekinetiker rauslassen dürfen.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

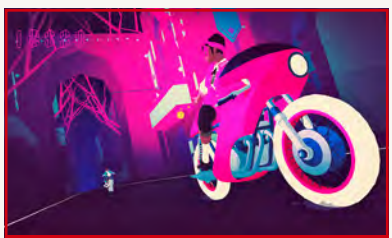
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Inspiriert von Earthbound ist das Indie-RPG Undertale ein schräges, unvergessliches Erlebnis.

RETRORÄTSELN

Viele Antworten haben wir auf das gesuchte Spiel der letzten Ausgabe nicht erhalten – aber eine einzige richtige genügt! Klaus Habenberger konnten wir nicht reinlegen.

Glückwunsch, Klaus, du Game-Gear-Spezialist! Du hast Master of Darkness richtig erkannt. Möglich, dass das folgende Rätsel unser Postfach sprengt. Trotzdem: Das gesuchte Spiel stammt aus den 80ern und hat es fertiggebracht, über sieben Jahre hinweg immer wieder neu veröffentlicht zu werden, unter anderem für NES. Man könnte sagen, es fuhr unter mehreren Flaggen…

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

MONSTER HUNTER RISE
TIPPS & TRICKS

Aller Anfang ist schwer? Nicht mit unseren hilfreichen Tipps und Tricks für angehende Jäger in Monster Hunter Rise! **Von Jannik Cunha**

Auch, wenn Monster Hunter Rise euch im Spiel schon viel Hilfe bereitstellt, euch bei der Hand nimmt und Mechaniken erklärt, gibt es immer noch gewisse Features und kleine Tricks, die man leicht im Eifer des Gedechts übersehen kann. Einige von den Tipps, die hier erwähnt werden, dürften alteingesessenen Fans der Serie schon bekannt sein, andere sind jedoch Rise-exklusiv und helfen auch den Veteranen unter euch.

Falls ihr diese Tipps und Tricks beherzigt, werdet ihr ein sehr viel unbeschwerteres Leben in Monster Hunter Rise genießen können. Viel Spaß beim Jagen!

Nach der Jagd ist vor der Jagd: Vorbereitung

- In Monster Hunter ist die Vorbereitung genauso wichtig wie die Jagd an sich. Das fängt schon im Optionsmenü an: Viele der Einstellungen sind eine reine Präferenzfrage, hilfreich jedoch ist es, die Kameradistanz auf das Maximum einzustellen, um zu jeder Zeit einen besseren Überblick auf das Geschehen zu haben. Dies ist auch beim Erkunden hilfreich, nicht nur im Kampf.
- Apropos Kampf, um euch das Leben zu vereinfachen und schnell reagieren zu können, solltet ihr euch die wichtigsten Items direkt über das Startmenü in das Tortenmenü packen. So könnt ihr per Analog-Sticks Items direkt auswählen, ohne ewig in eurem Objektbeutel herumzuwühlen.
- Ebenfalls wichtig: Falls ihr niemals über zu wenig Rüstkugeln verfügen wollt, solltet ihr regelmäßig am Questschalter vorbeischauen und optionale Aufgaben annehmen. Über deren Belohnungen werdet ihr all eure Rüstungen immer verstärken können.
- Des Weiteren solltet ihr nicht vergessen, vor jeder Quest beim Dango-Stand vorbeizuschauen. Das verschafft euch euch mehr maximale Gesundheit und Ausdauer für die kommende Schlacht. Dazu können die japanischen Leckereien euch mit verschiedenen Fähigkeiten

Die neue Mechanik mit dem Seil solltet ihr so früh wie möglich verinnerlichen, damit ihr sie in jeder Situation passend verwenden könnt!

Mit einem riesigen Monster über die komplette Karte reiten ist nicht nur schnell, sondern verspricht auch massiven Schaden!

Nicht nur könnt ihr eure Begleiter trainieren, ihr könnt ihnen sogar dabei zuschauen! Die Liebe zum Detail im Spiel ist bemerkenswert.

Yomogi stellt mit ihren Katzen-Helfern allerlei verschiedene Dangos her, die so effektiv sind, wie sie lecker aussehen. Da würden wir gerne in echt naschen!

versehen. Und ihr solltet unbedingt den Dango-Trainer mit in euren Mix packen. Durch ihn werden eure Begleiter, die ihr mit auf die Quest nehmt, schneller ein höheres Level erreichen. Das ist nicht nur für den Kampf hilfreich, sondern euch für andere Bereiche des Spiels, in denen sie zum Einsatz kommen.

Eine Art Erziehung: Begleiter

- Nicht nur könnt ihr die zwei Begleiter befehligen, die ihr euch anfangs selbst erstellt, ihr seid auch dazu in der Lage, neue Buddys anzuheuern. Dies solltet ihr auch gleich zu Beginn eurer Jäger-Karriere in Angriff nehmen, denn je fähiger eure Buddys werden, desto bessere und auch mehr Items könnt ihr von ihnen bekommen. Heuert euch also am besten so früh wie möglich 15-20 der Begleiter an.
- Schickt so viele Buddys wie möglich in das Dojo, damit sie schnell einen höheren Level erreichen. Sobald es möglich ist, solltet ihr ebenfalls immer die stärksten Buddys in die Argosy schicken um Items zu besorgen, die ihr in Massen benötigt. Die wichtigste Ressource ist Honig, mit dem ihr euch Megatränke zusammenbauen könnt. Hier gibt es zudem nach jeder Quest verschiedene Items zu kaufen. Allem voran ist es sehr praktisch, verschiedene Fallen und weitere Hilfegegenstände wie Blitzbomben erwerben zu können. So gehört nerviges Spinnennetz-Farmen der Vergangenheit an.
- Jedoch Vorsicht: Die Items bei dem reisenden Händler kosten Kamura-Punkte. Diese bekommt ihr von Quests, über versteckte Orte, die ihr findet, oder als Sammelgegenstände auf der Karte. Normale Tränke auf der anderen Seite könnt ihr euch einfach mit normalem Geld kaufen. Wartet hierfür am besten, bis euch nach einer Quest das Sonderangebot bei dem Händler angezeigt wird, der immer mal wieder all seine Gegenstände zum halben Preis anbietet. Deckt euch hier ruhig mit ein paar hundert Tränken ein, damit könnt ihr nichts falsch machen.

Während der Jagd: Kämpfe und Erkunden

- Auch wenn es verlockend scheint, solltet ihr nicht immer auf dem Rücken eures Palamuts über die Karten streifen. So verpasst ihr nämlich die Berge der Spielwelt, auf denen sich oft Irrlitze herumtreiben. Diese steigern eure Werte, solange ihr euch in einer Quest befindet. Außerdem findet ihr dort auch versteckte Artefakte, welche unglaublich viele Kamura-Punkte liefern.
- Falls ihr besonders hohe Schauplätze erreichen wollt, solltet ihr das Seil per LZ+X verwenden, denn so habt ihr kürzere Cooldowns auf den Käfer und könnt theoretisch unendlich hoch klettern.
- Der Palamut ist auch auf andere Arten sehr hilfreich. Falls euch in vorherigen Titeln die Immobilität beim Wetzen eurer Waffe genervt hat, könnt ihr nun während des Kampfes auf den Rücken eures Palamuts springen, um während des Reitens eure Waffe zu schärfen. So könnt ihr noch während des Schärfens Attacken ausweichen und müsst euch nicht aus dem Kampf zurückziehen.
- Falls ihr es gerade sehr eilig habt, solltet ihr den „Drift“ auf LZ verwenden, während ihr auf dem Palamut reitet. Selbst wenn ihr nur geradeaus rennt, seid ihr so deutlich schneller als durch einfache Sprints.
- Ein kleines aber feines Feature, welches das komplette Gameplay flüssiger und angenehmer gestaltet, ist das schnelle Wiederherstellen der Balance nach einem Treffer per LZ+B. Habt ihr diese neue Fähigkeit verinnerlicht, wollt ihr nie wieder ein Monster Hunter ohne spielen!
- Der letzte und auch sehr effektive Tipp für euch bezieht sich auf das Reiten der Monster. Falls ihr mit genug Seilangriffen oder Attacken aus der Luft trefft, seid ihr in der Lage, ein Monster zu reiten. Bosse, die nicht das Hauptziel der Quest darstellen, sind sehr empfindlich solche Angriffe. Nur wenige Schläge, und ihr könnt auf sie steigen. Da sich der Ausdauerbalken für das Reiten kaum leert (jedenfalls, wenn ihr nicht getroffen werdet), könnt ihr Monster oft über die halbe Karte hinweg in den Kampf reiten, um eurem eigentlichen Feind ordentlich Schaden zuzufügen.

Bei Kagero kauft ihr die grundlegenden Items, welche ihr auf den Jadgen braucht. Zu viele Tränke kann man eigentlich nie besitzen.

Seid ihr erst mal ganz weit oben, bekommt ihr zu verschiedenen Belohnungen oftmals einen Ausblick über die gesamte Karte.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

POKÉMON PINBALL

Schnapp sie dir alle! In diesem Spiel für den Game Boy Color werden die Taschenmonster auf Flippertische losgelassen. Und das ist wirklich spaßiger als gedacht!

Im Jahr 2000 war der Pokémon-Hype voll im Gange, dementsprechend begnügte sich Nintendo nicht nur mit der Fortführung der herkömmlichen Rollenspielreihe, sondern brachte diverse Taschenmonster-Spin-Offs auf den Markt. Eines davon war Pokémon Pinball; nachdem der Titel Pokémon Trading Card Game, ebenfalls für den Game Boy Color, schon stellvertretend für Games dieser Art in unserem Special weiter vorne im Heft zu seinen verdienten Ehren kam, flippern wir eben hier im Retro-Bereich durch die Gegend. Und obwohl Pokémon Pinball bereits 21 Jahre auf dem Buckel hat, also in den USA schon alt genug wäre, um Alkohol zu trinken, macht die Bälleschnipserei auch heute noch mehr Spaß als erwartet.

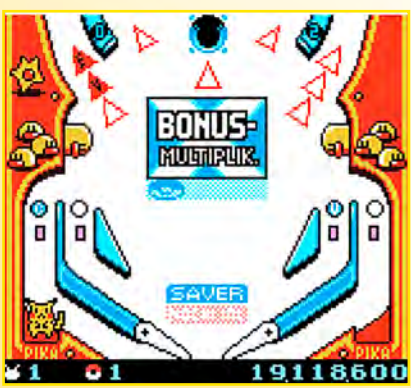
Ein neues Gimmick

Die Cartridge für Pokémon Pinball ist außergewöhnlich, denn sie will mit einer Batterie gefüttert werden, um Rumble-Effekte auszulösen. Nicht wirklich spielentscheidend, aber ungewöhnlich; nur wenige Game-Boy-Color-Spiele wiesen dieses Feature auf. Aber nun zum Spiel an sich: In Pokémon Pinball ist es euer Ziel, den Pokédex zu komplettieren, zu diesem Zeitpunkt noch bestand er aus „nur“ 151 Taschenmonstereinträgen. Um auf die Jagd zu gehen, wählt ihr zunächst zwischen zwei Spielbrettern, Blau und Rot. Die Flipper unterscheiden sich in Aufbau, Optik sowie Art und Weise, in der Bereiche getroffen werden müssen. Auf dem roten Brett etwa müsst ihr an Ditto vorbei den Ball ins Loch manövrieren, um Pokémon zu entwickeln, auf dem blauen Brett hingegen findet ihr das Areal bei Flegmon. Wie üblich auf einem Flippertisch betätigt ihr die beiden unteren Hebel, um euren Pokéball über das Feld zu befördern. Lasst ihr den Ball fallen und der Rettungs-Timer ist abgelaufen, verliert ihr einen Versuch. Links und rechts der Hebel bewacht ein Pikachu den Abgrund, landet der Ball auf seinem Haupt, schickt das Taschenmonster ihn mit einem Donnerschock wieder ins Spiel.

Reise durch Kanto

Eure Zielorte werden zufällig ausgewählt. Am Flippertisch ändert sich zwar nichts, wenn ihr verschiedene Städte aufsucht, aber die Auswahl der Pokémon hängt von eurem Aufenthaltsort ab. Anfangs könnt ihr etwa in Lavandia starten oder auch in Alabastia, einige Orte erreicht ihr jedoch erst, nachdem ihr erfolgreich weitergereist seid, darunter zum Beispiel das Indigo-Plateau – wo es natürlich seltenere Pokémon zu fangen gibt! Um die Monster einzusacken, müsst ihr zunächst die Fangmechanik auf dem Brett aktivieren. Auf dem roten Flipper zum Beispiel muss Sarzenia dafür euren Ball schlucken. Dann müsst ihr sechsmal die Bumper treffen, um das Pokémon aufzudecken, und folgend das Tierchen auf dem Brett anstupsen, bis es eingesackt ist. Obwohl nach einem Game Over, also dem Verlust des letzten Balls, das Spiel zu Ende ist, bleiben freigeschaltete Pokémon im

Um Entwicklungen freizuschalten, müsst ihr Monster fangen und auf dem Brett trainieren.



Der Highscore ist zwar wichtig, das eigentliche Ziel ist aber die Vervollständigung des Pokédex.

Doppel-Pikachu ist ein Zufallsbonus, bei dem eine Weile lang zwei Pikachus eure Bälle retten.

Umrundungen des Flippertischs bringen Punkte, die Bumper in Muschas-Form ebenfalls.

Auf zur Reise! Neue Gebiete mit selteneren Pokémon erreicht ihr nur auf diesem Wege.

Um Taubsi einzufangen, müssen wir es mit dem Pokéball innerhalb des Zeitfensters treffen.

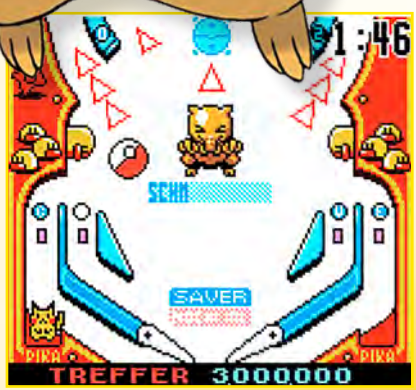
Pokédex erhalten, hier geht es also um die Langzeitmotivation beim Freilegen aller 151 Einträge. Damit das Ganze nicht zu einfach ist, müsst ihr flink sein und innerhalb von Zeitfenstern bestimmte Aktionen auf dem Flipper ausführen, um weiter reisen und somit weiter spielen zu können. So charmant die Umsetzung und so unkaputtbar das Spielprinzip auch ist, vollends überzeugt die Physik des Balls nicht, was wohl aber vor allem Flipperprofis stören wird und weniger Pokémon-Fans, die mit dem „Genre“ ansonsten keine Berührungspunkte haben. Auf jeden Fall steckt viel drin in Pokémon Pinball, nämlich nicht nur die 151 Monster, sondern auch einige Bonus-Stages und nette Details. Zum Beispiel lässt Pikachu bei Einsatz des Donnerschock seine aus dem Anime bekannte Stimme ertönen!

Pokémon Pinball erhielt weltweit gute Kritiken, trotz der manchmal eigenwilligen Ballphysik. Heute ist es allerdings gar nicht so einfach, an das Spiel zu kommen – Nintendo hat es bislang nicht neu veröffentlicht, und so ist der Eintrag zum Titel auf der Webseite des Publishers nicht einmal mit einem Screenshot versehen, sondern nur mit dem Game-Boy-Logo bebildert. Da bleibt nur der Griff zu Original-Hardware, und das kann durchaus teurer werden als die etwa fünf Euro, die ein Virtual-Console-Titel aus dieser Ära üblicherweise kostet. Ihr braucht einen funktionsfähigen Game Boy Color und das Modul, wie üblich hängt vom Erhaltungsgrad ab, wie viel Geld ihr auf dem Gebrauchtmarkt für den Einkauf loswerdet – von fünf bis 50 Euro ist alles denkbar. Oder ihr spielt den ersten und einzigen Nachfolger von Pokémon Pinball, nämlich Pokémon Pinball: Rubin & Saphir, das ihr zumindest auf Wii U kaufen könnt und das ursprünglich vom Game Boy Advance stammt. Es entwickelte die Mechaniken drei Jahre nach dem Release des Originals weiter und bietet Pokémon aus der Hoenn-Region sowie natürlich neue Flippertische. Übrigens gibt es tatsächlich ein drittes Pokémon-Pinball-Spiel, das allerdings der seltenste Teil des Trios ist. Für die 2002 veröffentlichte Winz-Konsole Pokémon Mini erschien auch in Deutschland Pokémon Pinball Mini, das allerdings nicht viel mit dem Aufbau der anderen beiden Titel gemein hat. Da bleiben wir lieber bei Pikachu auf dem Game Boy Color!

Katharina Pache

Ein wildes Porygon erscheint! Wie selten die Pokémon sind, hängt von eurem Geschick ab.

Beide Tische im Spiel sind ganz unterschiedlich aufgebaut. Schade, dass es keinen gelben Flipper gibt.



Solange über den Hebeln „Saver“ steht, verliert ihr keinen Versuch, wenn euch der Ball herunterfällt.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2016

N-ZONE 2011

N-ZONE 2001

AUSGABE 05/2001

Die guten alten Zeiten, oder? So könnte man das Frühjahr 2001 sicherlich bezeichnen, immerhin gab's für Nintendo-Fans jede Menge neue Hard- und Software – allen voran den Game Boy Advance. Der erschien zwar erst im Frühsommer in Deutschland, die N-ZONE testete aber bereits in der April-Ausgabe wie verrückt aus Japan importierte Spiele, sodass sich dutzende GBA-Reviews im Magazin befanden. Ein paar Beispiele gefällig? Da wären zum Beispiel F-Zero Maximum Velocity (85), Super Mario Advance (83), Castlevania: Circle of the Moon (84), Konami Krazy Racing (83) und Advance GTA (84). Für das alternde Nintendo 64 überzeugten im Test unter anderem Aidyn Chronicles: The First Mage (65) sowie Tiggers Honigjagd (78) nur so mittelmäßig, außerdem wanderten auch noch einige Game-Boy-Color-Spieler durch das N-ZONE-Testlabor. In gleich mehreren spannenden Reportagen beschäftigte sich die damalige Redaktion außerdem mit den 20 besten Game-Boy-Spielen aller Zeiten, der Zukunft des Nintendo 64 (kommen 2001 überhaupt noch gute neue Spiele fürs N64?) und unterzogen zudem den importierten Game Boy Advance einem ausführlichen Praxistest. Auch Pokémon Gold & Silber war vor 20 Jahren ein großes Thema, so wanderten der erste Teil eines Logbuchs zu den Rollenspielen genauso im Heft wie ein doppelseitiges Poster mit sämtlichen neuen Taschenmonstern der zweiten Generation. Motiv der Poster-Rückseite war übrigens Conker's Bad Fur Day. Ach ja, und wie die Redaktion seinerzeit mit Stolz berichtete, ging im Frühjahr 2001 auch erstmals die N-ZONE-Website online.

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

SUPER MARIO ADVANCE

TIGGERS HONIGJAGD

AUSGABE 05/2011

Die N-ZONE-Ausgabe vor zehn Jahren stand ganz im Fokus des Nintendo 3DS, der seinerzeit brandneu in Deutschland auf dem Markt war. Als besondere Dreingabe befand sich damals daher ein 16-seitiges Gratisheft zum Handheld in der N-ZONE. Außerdem beschäftigte sich die Redaktion im großen 3DS-Zufriedenheits-Check mit dem Leserinnen- und Leser-Feedback zum 3DS, unter dem Titel „Was war los beim 3DS-Start?" ging es um den Deutschland-Verkaufsstart der Konsole. In der Vorschausektion befanden sich neben Wii-Titeln wie The Legend of Zelda: Skyward Sword, The Last Story und Xenoblade Chronicles folgerichtig viele 3DS-Spiele. Unter anderem ging es um The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Driver Renegade 3D, Kingdom Hearts: Dream Drop Distance sowie Sports Island 3D. Ähnlich sah die Plattformverteilung im Testbereich aus, so wurden mit Conduit 2 (86), Lego Star Wars 3: The Clone Wars (85), Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters (87), Top Spin 4 (79) und WWE All-Stars (71) zahlreiche Wii-Titel der Prüfung unterzogen, auch DS-Tests wie zu Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors (88) befanden sich im Heft. Dominiert wurden die Reviews aber von 3DS-Games, beispielsweise Tom Clancy's Splinter Cell 3D (71), Samurai Warriors Chronicles (65), Die Sims 3 (72), Super Monkey Ball 3D (78), Rayman 3D (65) und Rabbids 3D (67). Abgerundet wurde die Ausgabe 05/2011 durch allerlei weitere Rubriken, zum Beispiel einem Hüpfspiel-Einkaufsführer für Wii, DS und Virtual Console, Leserbriefe, das Spielerforum, zahlreiche Retro-Themen und Kampftipps zu Pokémon Schwarz & Weiß.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

TOM CLANY'S SPLINTER CELL 3D

RAYMAN 3D

AUSGABE 05/2016

Welch schwierige und angespannte Situation bei Nintendo vor fünf Jahren herrschte, lässt sich kaum besser ablesen als an der N-ZONE 05/2016. Der Wii U ging es nicht nur schlecht, die Konsole war bereits gefloppt; noch bevor die Switch überhaupt offiziell vorgestellt wurde. Die Hybridkonsole, damals noch als „Nintendo NX" bekannt, wurde vor fünf Jahren im Magazinbereich bereits ausführlich behandelt – die Sehnsucht nach besseren Zeiten war zu spüren. Bestes Beispiel ist die Vorschausektion. Nur ein einziges Wii-U-Spiel (Paper Mario: Color Splash) wurde behandelt, dafür aber gleich ganze fünf 3DS-Titel: Kirby Planet Robobot, Monster Hunter Generations, Zero Time Dilemma, Metroid Prime: Federation Force sowie Rhythm Paradixe Megamix. Gleiches Spiel bei den Tests. Mit Star Fox Zero (85) und Star Fox Guard (70) gab's nur zwei Wii-U-Titel, mit Yo-kai Watch (89), Hyrule Warriors Legends (74), Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 (73) und Stella Glow (82) aber gleich vier 3DS-Reviews. Zudem unterzog die N-ZONE-Redaktion damals jede Menge Virtual-Console-Titel der kritischen Prüfung, um für die ausbleibenden neuen Releases etwas Ausgleich zu schaffen. Darunter beispielsweise Super Metroid, The Legend of Zelda: A Link to the Past, F-Zero, Super Mario Kart und Super Mario World für den New 3DS oder Star Fox 64 für die Wii U. Übrigens testete die Redaktion vor fünf Jahren zum allerersten Mal überhaupt ein Mobile-Game von Nintendo für die N-ZONE, nämlich das mittlerweile eingestellte Miitomo. Mit einer 81er-Wertung ein guter Einstieg für Big N!

PAPRE MARIO: COLOR SPLASH

STAR FOX ZERO

YO-KAI WATCH

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

SAMMELKARTEN-WAHNSINN

Ein Hype geht durch das Land, oder besser gesagt durch die Welt: Pokémon-Sammelkarten sind derzeit angesagt wie noch nie zuvor. Und teils extrem wertvoll.

Habt ihr es schon mitbekommen? Pokémon erlebt wieder mal einen Hype. Das kennen wir schon von der Jahrtausendwende, als die Taschenmonster zum allerersten Mal die Welt eroberten. Das kennen wir auch schon von 2016, als das Mobile-AR-Game Pokémon Go auf einmal das große Thema der Stunde war. Und jetzt ist es erneut soweit. Diesmal geht es um das Pokémon-Sammelkartenspiel. Das gibt es schon ungefähr genauso lange wie das Franchise selbst, also seit Ende der 90er. Zuletzt aber erlebte das Trading Card Game einen ungeahnten und schnellen Zuwachs an enormer Aufmerksamkeit. Auch ich habe mich in den letzten Wochen ins Getümmel gestürzt.

Schon wieder ein Hype

Auf Twitch kann man zu jeder Tages- und Nachtzeit irgendwelchen wildfremden Menschen dabei zusehen, wie sie Pokémon-Karten-Booster vor der Kamera live auspacken. Online-Shops und -Händler sind voll mit Angeboten von seltenen und wertvollen Karten. Die wiederum wechseln im Extremfall für mehrere hunderttausend Euro den Besitzer. Neue Karten zu bekommen ist dafür auf der anderen Seite (fast) ein Ding der Unmöglichkeit, zumindest zum Normalpreis. Wer noch ungeöffnete Booster-Packs rumliegen hat, kann beim Onlineverkauf damit aktuell viel Geld in kurzer Zeit machen. Und das Sammelkartenspiel wirklich, nun ja, spielen? Das macht fast niemand. Natürlich gibt es eine große und aktive Szene von Spielerinnen und Spielern. Die allerdings steht derzeit ganz im Schatten des Hypes. Das wird sich auch wieder ändern, sicher sogar. Die Pandemiesituation hat sicherlich auch ihren Anteil am aktuellen Hype – und auch die wird zu Ende gehen. **Euer Johannes**

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Fix ein Aufruf vom vergangenen Wettbewerb: Bitte melde dich, liebe Elisa, damit wir dir deinen Preis senden können! Und nun ein großer Dank an euch, liebe Künstler, Glückwunsch an Katharina – kommen wir zum neuen Thema: Nintendo-Helden als Filmstars! Ein Poster mit Agent Link Bond? Ein Mario-Blockbuster? Ich bin gespannt! Zu gewinnen gibt es das Brettspiel Monopoly Mario Kart. Einsendeschluss ist der 03. Mai 2021. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt wird.

August S.

Danilo

Jannis W.

Bianca B.

Katharina S.

GEWONNEN!

Dexter S.

Otto K.

Milena

Sebastian S.

JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, Retro und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!

Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe Mit-Nostalgikerinnen und Mit-Nostalgiker, herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von Hach ja, damals …! Wie oft habe ich mittlerweile eigentlich schon die einleitenden Worte an dieser Stelle verfasst? Nun, übernommen habe ich die Rubrik Mitte Januar 2017, also vor über vier Jahren. Seitdem sind rund 50 N-ZONE-Ausgaben erschienen, und bis auf ganz wenige Ausnahme war diese Retro-Rubrik jedes Mal dabei. Heißt also: Vermutlich etwa 50 Mal, wow! Wenn ich mir den Vorrat an noch unverwendeten Beiträgen von euch anschaue, dürfte es kein Problem werden, auch die nächsten 50 Ausgaben mit Hach ja, damals … zu befüllen. Ich hoffe, ihr freut euch darüber genauso wie ich. Doch nun kommen wir zu den neuen Texten in dieser Ausgabe, die diesmal von Carsten Wald und Andi Hammerl stammen. Carsten nimmt uns in seinem Beitrag mit auf eine Reise in die Zeit von Ur-Game-Boy und Super Nintendo und bei Andi verschlägt es uns gleich in verschiedene Zeiten und die damit verbundenen Spiele und Erinnerungen. Ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen der neuen Beiträge!

Lieber Johannes,
der Mensch ist ständig auf der Suche nach etwas, das zu ihm passt – sei es nach einem Partner, Hobby oder Job. Mit dem Game Boy, den ich mit 14 haben wollte, hatte ich alles in einem: Er war wie eine Freundin, mit der ich jede freie Minute verbrachte. Die Spiele waren zeitraubend und mitunter anstrengend, also Arbeit. Eine schöne und spannende Arbeit. Nur als Hobby würde ich es nicht bezeichnen. Ein Hobby macht man mal so nebenbei, ich jedoch war stets mit Hingabe und Leidenschaft dabei und das nonstop. So fing es mit mir und Nintendo an, Ende 1990. Zumal ich sagen muss, dass der Game Boy mir den Einstieg in die Videospielewelt sehr erleichtert hat. Nicht nur Tetris lag mit in der Box, sondern auch eine Postkarte, die man einschicken konnte. Kurz darauf war ich Mitglied (samt coolem Ausweis) und bekam das Club-Nintendo-Magazin regelmäßig zugeschickt. Mit dieser Aktion fühlte ich mich wichtig, gut aufgehoben und lernte außerdem gleich mein erstes dazugekauftes Spiel kennen: Gargoyle's Quest. In der Nähe meiner Schule gab es einen Laden, der Game-Boy-Spiele verkaufte, wenn auch bloß Importe. Mein erster Kontakt mit Importen (Operation C und Cyraid). Bei den nachfolgenden Konsolen blieb es nicht nur bei einem Kontakt, das Thema Importe sollte sogar noch ausgebaut werden. Zwei Jahre später holte ich mir das Super Nintendo, meine erste Heimkonsole. Ich kaufte, lieh aus der Videothek aus … mein erstes dazugekauftes Game hier war ebenfalls von Capcom: Street Fighter 2! :-) Als ich im April 1996 die Playstation anschaffte, war es nicht ganz so offensichtlich; erst, als ich im selben Monat Biohazard (Resident Evil) erstand (welches mein Leben verändern sollte), änderte sich nicht nur für mich was, sondern gleichzeitig auch für Nintendo. Die Playstation beziehungsweise Resident Evil hatten mich fest im Griff und ich merkte, wie ich gefühlsmäßig mehr und mehr von Nintendo abdriftete. Damit endete die Ära von Nintendo. Dazwischen blitzte aber immer wieder Nintendo auf. Einmal, als ich das Buch "Nintendo, Game Boy" entdeckte und als ich es las, total in deren Welt und wie sie hinter den Kulissen aussah, reingezogen wurde. Ein fantastisches Buch. Das andere Mal, als ich mir die Wii zulegte, um Lightgun-Shooter zu spielen. Zwar besaß ich das Nintendo 64 und andere Nintendo-Konsolen, doch wars nicht mehr dasselbe. Der Game Boy sowie das Super Nintendo – mit dem ich ebenfalls eine wunderschöne Zeit verlebte – blieben unvergessen und verehre ich noch heute. Besonders liebevoll ist die Erinnerung an meinen allerersten Game Boy, der Graue, den ich nach wie vor besitze – seit über 30 Jahren

Carsten Wald

JOHANNES: Lieber Carsten, ich danke dir herzlich für deinen spannenden Beitrag! Club Nintendo inklusive Mitgliedsausweis, Game Boy, Super Nintendo – damit sprichst du sicherlich vielen Menschen aus der Seele, die zu der Zeit ebenfalls ihre Kindheit verbracht haben. Der Weg hin zur Playstation mit fortschreitendem Alter dürfte auch nicht unüblich sein, positionierte sich Sony mit der Konsole damals doch ganz offen als die Plattform für ältere Gamerinnen und Gamer, während Nintendo weiter eher auf Familienfreundlichkeit und somit auch eine jüngere Zielgruppe setzte; neben weiteren natürlich. Auf mindestens weitere 30 Jahre mit dem Game Boy!

Hey Hannes!
Schon vor einiger Zeit habe ich mich in dieser Rubrik an manche meiner Spiele zurückerinnert, die untrennbar mit bestimmten Verbindungen verknüpft sind. Auch, wenn die nicht unbedingt etwas mit den jeweiligen Spielen an sich zu tun haben. Jedoch steigt beim Betrachten des Moduls oder der Verpackung in meinem Regal das damalige Lebensgefühl wieder hoch. Und so auch jene Erinnerungen aus längst vergangenen Tagen. So werde ich

beim Betrachten meines Game-Boy-Moduls von Darkwing Duck immer an die Momente im Garten von Benis Oma erinnert. Beni, mein heute noch bester Freund, war in diesem schönen Garten öfters gemeinsam mit mir spielen, denn beim kleinen Wasserbecken aus Stein konnte man wunderbar Playmobil-Figuren „ertrinken" lassen. Als wir eines Tages dort waren und Petzi-Bücher durchblätterten, kam ein mir bis dato unbekannter Freund von Beni unangekündigt zu Besuch. Ich kann mich nicht einmal mehr an seinen Namen erinnern, nur, dass er Darkwing Duck für den Game Boy in seiner Hosentasche mit dabeihatte. Als ich kommentierte, dass ich die Zeichentrickserie sehr liebe, zögerte er nicht lange und überreichte mir das Modul – als Geschenk, einfach so! Nach diesem Tag habe ich den Freund nie wieder gesehen, aber das Spielmodul befindet sich noch heute in meiner Sammlung. Als damals die Game-Boy-Version des Disney-Klassikers Pinocchio erschien, wollte ich das Spiel unbedingt haben; unwissend, dass die allermeisten Lizenztitel absolute Spielspaßgurken darstellen. Die Unwissenheit des Kindes eben! Zusammen mit meiner Oma fuhr ich in die Stadt, bekam von ihr das Spiel ... und nur wenige Stunden später machte sich große Enttäuschung breit: Durchgespielt! Am nächsten Tag machten wir beide uns erneut auf den Weg zum selben Spielwarengeschäft, wobei meine Oma die Verkäuferin etwas vorwurfsvoll anging. Die Arme war vollkommen unschuldig, entschuldigte sich dennoch für die kurze Spielzeit und nach Rückgabe nahm ich stattdessen Toy Story für den Game Boy mit. Kurzum: mieses Spiel, Teil 2! Meiner Oma habe ich die Enttäuschung diesmal jedoch nicht spüren lassen – ich wollte nicht, dass die nette Verkäuferin erneut „büßen" muss, ohne daran Schuld zu tragen! Heute besitze ich beide Module, da ich nach etlichen Jahren Pinocchio aufgrund der Vollständigkeit wieder in meiner Sammlung sehen wollte. Denke ich an das originale F-Zero für das Super Nintendo, dann fällt mir immer wieder ein, dass ich das Spiel anfangs gar nicht so gerne mochte. Mein erster Kontakt damit fand in einem Wirtshaus in meiner kleinen Gemeinde statt, welches früher häufig Schauplatz so mancher Wochenend-Abende war. Hauptsächlich, weil mein Vater dort Stammgast war, die Kinder des Personals waren jedoch ein weiterer Grund dafür, da es sich hierbei um Freundinnen meiner großen Schwester handelte. In einem Raum, der für Gäste eigentlich nicht zugänglich sein sollte, stand das SNES und immer durften wir nur F-Zero spielen – und das, obwohl auch Super Mario World und Super Mario Allstars verfügbar gewesen wären, was mir im frühen Alter doch um einiges lieber war. Fun Fact: Rund sieben Jahre später ging ich mit einer dieser Freundinnen in dieselbe Schulklasse, da sie wiederholen musste. Sie erinnerte sich nicht mehr an meinen Namen, nannte mich aber derweil „Nintendo-Typ". F-Zero ist heute Teil meiner Sammlung und erinnert mich an diese Zeit. Zum Schluss möchte ich den Hintergrund von New Super Mario Bros. erzählen. Im Vergleich zu den anderen Spielen handelt es sich, der Name verrät es, um ein relativ neues Spiel (wobei es schon 2005 erschien, Himmel!), die Erinnerung dahinter ist jedoch eine der schönsten überhaupt. So habe ich das DS-Modul als „Belohnung" dafür bekommen, beim damaligen N-ZONE-Lesertreff Mitte 2005 mitgewirkt zu haben. Das war mein erster Aufenthalt in Nürnberg/Fürth, mein erstes Treffen mit der damaligen Redaktion und ein aufregender Tag, den ich niemals vergessen werde. Zusammen mit ein paar anderen Lesern verbrachten wir den Tag in der Redaktion, sahen die Räumlichkeiten, wurden gut bewirtet und saßen gemeinsam am runden Tisch, um Feedback zum Magazin zu geben sowie an Neuerungen zu feilen. Unter anderem festigte sich zu dieser Zeit der Entschluss, dem Heft eine DVD beizulegen – für einige Jahre war das im Sonderabo enthalten und ja, ich vermisse sie noch heute! Ein unglaubliches Erlebnis! Per Post kam dann zum Release das Dankeschön in Form von New Super Mario Bros. samt Notiz eines Nintendo-Mitarbeiters, der mir „Viel Spaß beim Gumba-Stampfen und Koopa-Quetschen!" wünschte! Das ist ein Vorteil, wenn man seine Nintendo-Sammlung hütet wie einen Augapfel und auf physische Spiele setzt: Man kann vor dem Regal stehen, den Blick über Module und Spielehüllen schweifen lassen und beginnt nicht nur, die eigentlichen Spiele und deren etliche Abenteuer im geistigen Auge zu sehen, sondern auch die unbezahlbaren, oftmals kleinen Momente aus der Kindheit. Genau die sind es häufig, welche folgende drei Wörter im Kopf erscheinen lassen: „Hach ja, damals ..."

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, auch dir möchte ich sehr herzlich für einen weiteren spannenden und kurzweiligen Beitrag in dieser Rubrik danken! Dein Fundus an nostalgischen Spieleerinnerungen scheint unerschöpflich, das erfreut mich jeden Monat, und genauso die N-ZONE-Leserinnen und -Leser. Erfahrungen mit Lizenz-Gurken haben wir als Kinder vermutlich so gut wie alle gemacht, auch mir ging es nicht anders. Ich würde sogar behaupten, manche Entwickler/Publisher legten es damals geradezu auf die fehlende Information der Jüngeren an, die sich einfach nur über jedes neue Spiel für den Game Boy freuten. Auch deine Erinnerungen an das Zocken eines einzigen Spiels an einem bestimmten Ort kann ich teilen. Wenn sich die Erwachsenen trafen und die Kinder gezwungenermaßen mit mussten, freuten wir uns insgeheim darüber, mit den anderen Kindern dann die ganze Zeit zocken zu können. Beim 2005er Treffen der Redaktion und Leserschaft war ich zwar noch nicht dabei, allerdings 2017 zum 20. Jubiläum – mir bleibt dieser Tag ebenfalls bis heute in schöner Erinnerung. :-)

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

GEWINNSPIEL SAKUNA

Ihr habt die Chance, einmal das außergewöhnliche Spiel Sakuna: Of Rice and Ruin in der Golden Harvest Edition für Nintendo Switch zu gewinnen. Das Abenteuer ist eine spannende Mischung aus Action und Simulation: Kämpft gegen Dämonen und kümmert euch um eure Reisfelder!

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt ihr einfach eine Mail mit dem Betreff „Sakuna“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 03. Mai 2021. Wir wünschen viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Name in der N-ZONE abgedruckt werden können.

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 5)

STORY OF SEASONS PFLANZPAKET

Das ist mal etwas anderes: Wir verlosen ein Starter Kit für den Anbau von Gemüse von Story of Seasons: Pioneers of Olive Town. Für das Foto haben wir die Außenhülle im Story-of-Seasons-Design entfernt, das Paket ist ansonsten ungeöffnet. Enthalten sind Samen unter anderem für Tomaten, Karotten und Mangold, biologisch abbaubare Anzuchttöpfe inklusive.

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt ihr einfach eine Mail mit dem Betreff „Gemüsegarten“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 03. Mai 2021. Viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Name in der N-ZONE abgedruckt werden können.

DER GEWINNER UNSERER REDAKTIONS-SCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 4)

Die Glücksfee hat entschieden: Das Fan-Paket von Persona 5 Strikers verlässt die Redaktion auf dem Weg zu Gabriel Guermann aus Berlin! Wir wünschen viel Freude damit, vor allem natürlich beim Nachkochen des Original-Curry-Rezeptes von Sojiro! Auch an dieser Stelle vielen Dank für die zahlreichen Zuschriften und lieben Worte von euch. Für die nächsten Gewinnspiele drücken wir euch wie immer die Daumen.

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Um Himmels Willen, was war da denn im vergangenen Monat bitte los? Wir dachten uns ja schon, dass ihr den Ausschnitt relativ leicht erkennen würdet, mit einer solchen Flut an korrekten Einsendungen hätten wir dann aber doch nicht gerechnet! Ziemlich genau 300 N-ZONE-Leserinnen und -Leser haben richtig gelegen: Letztes Mal war Diddy Kong Racing gesucht, und zwar in der Version für den Nintendo DS! Da wir aus simplem Platzmangel an dieser Stelle nicht sämtliche Namen abdrucken können, haben wir uns übrigens auf eine zufällige Auswahl beschränkt. **Eva Margolf aus Haselroth** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Herzlichen Glückwunsch, die Anerkennung der gesamten Leserschaft sei dir hiermit gewiss! Wir danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme. Neben **Eva** haben das Cover außerdem richtig erkannt (Auswahl):

Dominik Walser, David Jager, Sönke Biel, Julius Gurhöfer, Marc-Philip Junge, Andi Hammerl, Sindy Berude, Ingo Eifler, Ingo Bäumler, Tom Schröder, Karin Posadowsky, Leif Maaßen, Manuela Graf, Angela Jacobs, Yvonne Labahn, Michaela Rettstadt, Sonja Lambers, Michael Dümlein, Birgit Stratmann, Andreas Blenk, Kai Katschner, Ines Müller, Heike Gapinski, Sven Saupe, Stefan Speerschneider, Sylvia Löwe, Birgit Böhme, Mario Ahlfeld, Christopher Kühn, Frank Wenzel, Dennis Keßler, Virgiana Scheuner, Florian Fischer, Gilla Prossegger, Lutz Radloff, Merle Krößmann, Janina Fehse, Manuel Riebler, Teresa Gibala, Marco Rodner, Marius Ruster, Benjamin Stolz, Maria Schneider, Christopher Gratzer, Jens Sydow, Patrick Kotyla, Isolde Hofmann, Gabriele Peter, Stefanie Penk, Bernd Boland, Patrick Fliesen, René Fischermann, Brigitte Grützmacher, Marion Feix, Dorothee Thiele, Mattes Rathmann, Gisela Oppl und Marcus Zitt.

Schickt uns eure Antwort bis zum **02. Mai 2021** an johannes.gehrling@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklärt sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 04/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Heute kann es regnen, stürmen oder schnein', denn dieser Kasten wird doch wieder voller Bockmist sein … und damit herzlich willkommen zu einer weiteren Runde mit allerlei Vertippern, Fehlerchen und anderem, nun, eben Bockmist der letztmonatigen N-ZONE-Ausgabe 04/2021!

• Los geht es gleich mit dem Highlight aus dem letzten Heft. Ihr findet diesen kleinen, aber ziemlich auffälligen Patzer auf Seite 7 bei der Rubrik "Aktuelles". Genau genommen bei Johannes' Beitrag mit dem Titel "Endlich wieder eine große Direct!", wo es – das sagt die Überschrift ja bereits mehr als deutlich – um die erste "richtige" Direct nach ziemlich genau eineinhalb Jahren Pause geht! Der folgende Fehler ist gleich vier aufmerksamen Lesern aufgefallen; kein Wunder, ist er doch offensichtlich! Johannes schreibt hier nämlich, die erste große Überraschung der Direct sei "Maro Golf: Super Rush" gewesen. Na, seht ihr den Patzer? "Maro" statt "Mario", es fehlt der Buchstabe "i"! An sich nicht allzu schlimm, da es aber um niemand geringeren als das Nintendo-Maskottchen schlechthin geht, blieb dieser Fehler nicht unbemerkt. Herzlichen Dank an Bastian, Markus Krull, Stephan Rohbäck sowie Jaden Fughe fürs Bemerken und Hinweisen!

• Auch auf Seite 14 ist ein Buchstabe spurlos verschwunden, der aus einem ganz unauffälligen Wort einen witzigen Vertipper macht. In Kathas Magazin-Beitrag namens "Toads Schatzsuche nach unveröffentlichten Nintendo-Spielen" schreibt unsere liebe Redaktionsleiterin nämlich beim Kasten zu Jet Force Gemini von einer "konkete(n) Antwort" - statt, was korrekt wäre, "konkrete(n)". Aufgefallen ist das unserem Leser Paul, wir danken dir vielmals!

• Nochmal ein lustiger Vertipper, diesmal auf Seite 30. Tatort: Kathas Vorschau zum kommenden Switch-Spiel Project Triangle Strategy. Hier schreibt Katha:

"Auch Project Triangle Strategy orientiert sich an alteingegessenen Spielen". Das klingt fast so, als wäre es so gemeint, ist aber natürlich Quatsch. Eigentlich sollte es "alteingesessenen" heißen. Vielen Dank, lieber Yildiz Berkan, für den Hinweis!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

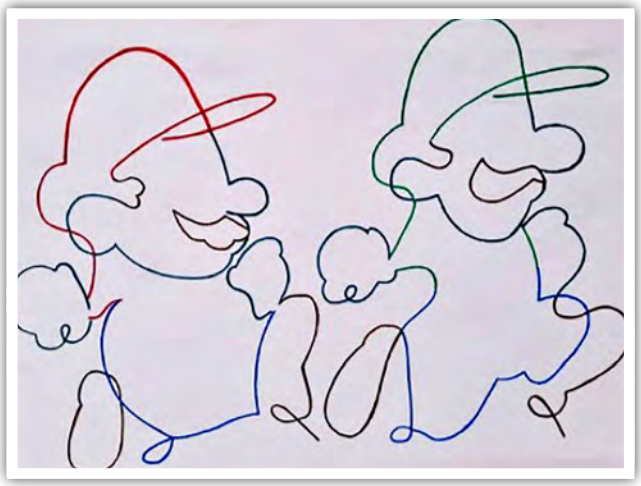
Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Welche Geheimnisse stecken hinter der grauen Plastikhülle? Dieser Frage ging Andi Hammerl nach. 2012 schenkte ihm ein guter Freund eine Beta-Cartridge, die nur für Entwickler gedacht war. Was drin steckt, erfahrt ihr in seinem Beitrag.

CARTRIDGE

Hallo lieber Hannes!
Es gibt ja das ein oder andere Mal den Fall, dass erste Preview-Versionen, Demos oder gar Beta-Versionen von Spielen in den privaten Besitz von Fans gelangen. Letzteres ist bei mir selbst einmal der Fall gewesen. Bereits 2012 habe ich von einem guten Freund eine Cartridge per Post zugesendet bekommen. Über die ganzen Jahre war ich immer interessiert, ob sie noch funktioniert und ob sich der Inhalt von der Vollversion des Spiels unterscheidet. Die Cartridge stammt vom gar nicht mal so guten SNES-Titel Boogerman: A Pick and Flick Adventure, wie ein abgerissener Aufkleber auf dem Sammlerstück verriet. Die ganzen Jahre über habe ich mich jedoch nie genug damit beschäftigt, wie und ob ich das Teil überhaupt zum Laufen bekommen kann. Brauche ich dafür besondere Peripherie? Läuft das Ding generell auf meinem PAL-Gerät? Mache ich die Cartridge oder gar meine Konsole damit kaputt? Mal mehr, mal weniger präsent im Gedächtnis ruhte die Kuriosität in meinem Nintendo-Zimmer vor sich hin. Letztes Jahr aber, Corona und der vielen Freizeit dadurch „sei Dank“, hatte ich mir dann aber fest vorgenommen, die Geheimnisse rund um den Inhalt des Ungetüms zu lüften. Und siehe da, das übergroße Stück Hardware lässt sich ohne Komplikationen in ein PAL-SNES stecken. Auch wenn es übergroß hinausragt und weit höher ist als ein reguläres Modul für die Konsole, alles funktioniert problemlos. Leider besitze ich das Original Boogerman nicht und musste mir deswegen Video-Walkthroughs zu Rate ziehen, um meine Version mit der Handelsversion vergleichen zu können. Und siehe da: Es gibt so einige Unterschiede! So sind in manchem Level-Hintergründe schlichter oder weniger animiert im Vergleich zur Vollversion. Das Spielvergnügen ist hier übrigens absolut tonlos – Musik und Soundeffekte fehlen komplett! Viele weitere Unterschiede lassen sich dort finden, wie zum Beispiel sich unterscheidende Gegnerpositionen, Details beim Copyright am Startbildschirm oder dem Hinweis, dass diese Version nicht für die Öffentlichkeit bestimmt ist. Der größte Un-

Ein Jahr Animal Crossing New Horizons! Das erste große Jubiläum feiert Sabrina Exner mit diesem tollen Fotomotiv; wir bedanken uns sehr herzlich dafür.



Die Super Mario Bros. im minimalistischem Stil! Vielen Dank an Julian Latsch für dieses Bild! Man munkelt ja, Johannes sei ein großer Minimalismus-Fan …

Die achtjährige Sophia ist, dank ihres Papas Otto, selbst schon ein riesiger Nintendo-Fan, Prinzessin Peach ist ihre große Heldin – verewigt als Zeichnung!

N-ZONE-Leserin Mellymiew hat ihr allererstes Starter-Pokémon, das feurige Feurigel, gezeichnet. Da wird einem ganz warm ums Herz!

terschied liegt jedoch im Umfang: So konnte ich meine Version problemlos durchspielen und den Abspann sehen, was aber auch daran liegt, dass im Grunde ein Drittel der Levels hier fehlt, genauer genommen die zweite Stage jeder Oberwelt. Auf jeden Fall war es ein spannendes Erlebnis, nach all den Jahren das Geheimnis der Cartridge endlich gelüftet zu haben! Ich freue mich sehr, dass es tatsächlich so einige Unterschiede zwischen meiner und der Handelsversion gibt. Es gibt ja viele Fälle, in denen solche Beta-Versionen ihren Weg ins Internet finden und dort sowohl komplett durchanalysiert als auch für alle spielbar werden. Soweit ich bisher beurteilen kann gibt es die mir vorliegende Version in dieser Form nicht im Internet. Kurzzeitig dachte ich einmal über einen Verkauf der Cartridge nach, aber ich bringe es einfach nicht übers Herz. Gibt es unter den N-ZONE-Leserinnen und -Lesern noch weitere Besitzer solcher Beta-Cartridges oder Profis, die sich damit intensiver beschäftigen? Vielleicht auch weitaus spannendere Funde als mein Boogerman? Gerne könnte man das Thema auch aufgreifen und per Artikel vertiefen, da die ganze Sache sehr spannend ist, wie ich finde! Dir, der gesamten Redaktion sowie den Lesern liebe Grüße und bleibt gesund!

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, ich danke dir herzlichst für deinen Beitrag und Erfahrungsbericht! Da triffst du (bei mir persönlich) ganz genau ins Schwarze, ich bin ein großer Fan von Kuriositäten, Seltenheiten und Ähnlichem, wenn es um Spiele für alte Nintendo-Konsolen geht. Im Keller sicher und sorgsam in Kartons eingelagert habe ich zum Beispiel einen Angel-Controller fürs Nintendo 64 und einen Cartridge-MP3-Player für den Game Boy Advance, beides aus Japan mit entsprechend japanischer Verpackung und Anleitung. Auch Reportage und sonstige Videos schaue ich mir sehr gerne zu solchen Themen an; deswegen ist dein heutiger Beitrag sehr spannend für mich! Gerne reiche ich die Fackel nochmal in deinem Namen an die anderen Leserinnen und Leser weiter. Schreibt mir gerne von euren Erfahrungen, Schätzen, Erlebnissen und wir drucken eure Beiträge in den Community-Seiten der N-ZONE ab!

BIG N IST BACK

Liebes N-ZONE-Team,
Nach ungefähr 500 Tagen war es letztens endlich wieder soweit: Eine „richtige" Direct wurde gezeigt! Und für mich war es die Rückkehr von Nintendo, denn nach so langer Zeit in Quarantäne und Langeweile hatte ich endlich wieder etwas, worauf ich mich freuen konnte. Und tatsächlich wurden in der Direct viele tolle Spiele angekündigt! Das fand ich super, dass Nintendo direkt zum Anfang des Jahres ein paar Überraschungen rausgehauen hat, auf die man sich freuen kann, zum Beispiel The Legend of Zelda: Skyward Sword HD oder Fall Guys. Aber am besten fand ich Splatoon 3, weil ich geradezu dafür gebetet habe, dass es kommt. Das war auch mal eine Überraschung! Und bei der Pokémon-Präsentation wurden auch drei tolle Titel angekündigt. Die Sinnoh-Remakes und das Open-World-Spiel Pokémon-Legenden. Ich finde es vor allem schön, dass Nintendo aus dem „wir machen nur noch Mini Directs"-Loch herausgekommen ist. Außerdem wollte ich euch aus der N-ZONE-Redaktion danken, dass ihr uns jeden Monat etwas gebt, das uns Gamern Freude macht und uns ein bisschen die Corona-Situation vergessen lasst. Vielen Dank dafür! Liebe Grüße,

Florentine Tiyaworabun

N-ZONE: Hey Florentine und herzlichen Dank dir für deinen Beitrag! Außerdem zunächst einmal vielen lieben Dank für dein tolle Lob, es freut uns ungemein, wenn wir dir und anderen Leserinnen und Lesern in diesen wahrlich nicht leichten Zeiten etwas Beistand und Ablenkung bieten können. Davon kann man gerade zurzeit ja eh nie genug haben – findest du nicht auch? Über die erste „große" oder „richtige" Direct seit September 2019 haben wir uns natürlich ebenfalls sehr gefreut, die Pokémon-Präsentation zum 25. Jubiläum war vielleicht sogar noch ein Stück weit spannender, allein schon wegen dem von dir genannten Pokémon-Legenden: Arceus. Damit ist vor allem schon jetzt eins gewiss: Auch 2021 wird ein spannendes Jahr für Switch-Fans!

JUNG-FAN

Hallo Johannes,
ich bin leidenschaftlicher Nintendo-Fan und habe auch die Zeitschrift schon seit mehreren Jahren und sehe immer wieder, dass Zeichnunge veröffentlicht werden. Ich habe anscheinend auch meine kleine achtjährige Tochter Sophia mit dem Super-Mario-Fieber angesteckt, sie hat mir gestern dieses Bild geschenkt und ich war begeistert. Deshalb habe ich mir gedacht, ich sende das jetzt mal an euch, eventuell findet sich ja das Bild dann mal in einer Ausgabe. Das wäre für uns beiden natürlich eine Ehre! :-) Ihre Lieblingsfigur ist, wie soll es anders sein, Peach. Mit freundlichen Grüßen,

Otto Gruber

Die leidenschaftliche Zeichnerin Edelgard Reindl hat ein schillerndes Xerneas künstlerisch festgehalten – sehr majestätisch und, wie immer, wunderschön!

JOHANNES: Lieber Otto, ich danke dir vielmals für deinen Leserbrief und das Foto der Zeichnung deiner kleinen Tochter! Da wird man als Elternteil sicherlich ganz stolz und auch glücklich, wenn man den Nachwuchs mit der eigenen Leidenschaft anstecken kann und dann gemeinsam dem liebsten Hobby frönt. Sollte ich mal selbst Kinder haben, hoffe ich, dass es genauso laufen wird. Hoffentlich freut sich Sophia darüber, dass wir ihr Kunstwerk an dieser Stelle im Heft abgedruckt haben. :-)

RETROFRAGE

Sehr geehrter Herr Gehrling,
ich habe über Ebay ein paar ältere Ausgaben der N-ZONE ersteigert. In Ausgabe 12/2016 haben Sie in der Retrorubrik die Color-TV-Reihe von Nintendo vorgestellt. Meine Frage an Sie, haben Sie in der Retrorubrik einen vergleichbaren Artikel über die Game-and-Watch-Reihe der 80er-Jahre oder die Arcade-Maschinen von Nintendo aus den 80ern veröffentlicht? Falls ja, könnten Sie mir die Heftnummern zukommen lassen? Ich würde mich sehr darüber freuen! Vielen Dank dafür, mit freundlichen Grüßen

Tobias Oppenländer

JOHANNES: Lieber Herr Oppenländer, zu Ihrer Anfrage habe ich einmal unsere N-ZONE-Datenbank bemüht, die glücklicherweise sämtliche Artikel aller N-ZONE-Ausgaben umfasst, die jemals erschienen sind, also eine ganze Menge. Zur den Game-and-Watch-Handhelds gab es bisher nie ein eigenes Retro-Special, sehr wohl dafür aber zu den Arcade-Automaten von Nintendo! Der Artikel mit dem Titel "Arcade-Automaten von Nintendo" befindet sich in der Ausgabe 11/2012 und stammt vom ehemaligen N-ZONE-Redaktionsmitglied Uwe Hönig. Viel Spaß beim Stöbern nach dieser alten N-ZONE-Ausgabe!

LENKRAD

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
seit Weihnachten sind wir Besitzer einer Switch und haben auch schon zwei Ausgaben eurer Zeitschrift gekauft (der Spiele-Tipp A Short Hike hat schon für viel Freude gesorgt). Vorher hat unser Sohn auf der Wii gerne Mario Kart und das Sonic-Rennspiel gespielt (mit dem Lenkrad). Auf der Switch ist das mit Mario Kart auch kein Problem – aber leider lässt sich das Sonic-Rennspiel für die Switch nicht wie das für die Wii mit dem Lenkrad spielen, was für viel Unmut sorgte. Online findet man mit der Hilfe von Google auch keinerlei Hinweise, welche Spiele noch mit dem Joy-Con-Lenkrand spielbar sind oder welches Game sonst für ein lernbehindertes Kind noch gut geeignet sein könnte. Könnt ihr uns da helfen, habt ihr vielleicht Tipps?
Liebe Grüße,

Josi (mein Sohn), Sara (meine Tochter), Anne (meine Frau) und ich (Jörg)

N-ZONE: Lieber Jörg und liebe Familie von Jörg, lieben Dank

N-ZONE-Leserin Fabienne Elaine Kialeinchen ist großer Fan aller Reinkarnationen von Prinzessin Zelda und hat einige davon zeichnerisch umgesetzt. Wir finden: wunderschön!

Erneut hat sich N-ZONE-Leser Ewald Hojesky aus Wien mit Bildern bei uns gemeldet, die seine Sammlung und sein Nintendo-Outfit zeigen. Danke!

für eure Einsendung! Da stellt ihr eine gute Frage, die sicherlich auch für andere Leserinnen und Leser interessant sein dürfte. Daher möchten wir sie auch an dieser Stelle abdrucken, wenngleich wir leider selbst keine Antwort liefern können. Allerdings wollen wir hiermit andere Mitlesende dazu auffordern, sich zu melden, wenn ihnen derlei Spiele für die Switch bekannt sind. Deren Existenz dürfte gewiss sein, umfasst die Bibliothek der Switch mittlerweile doch viele tausend Games!

MARIO PARTY

Hallo lieber Johannes,
kürzlich habe ich ein paar alte Nintendo-Artikel gelesen und dadurch komme ich zu einer kleinen Angelegenheit, die mich schon eine Weile beschäftigt, nämlich die Entwicklung der Spielereihe Mario Party. Mein erstes Mario Party war Mario Party 9 für die Wii und wir hatten alle ziemlich viel Spaß damit. Später kam dann Mario Party 10 mit demselben System (in der normalen Mario Party, nicht der Bowser-Party, versteht sich) und auch dort konnte sich niemand beklagen. Später habe ich mich dann auch an die alten Teile gewagt und war überrascht, wie anders alles dort noch war (allen voran beim ersten und beim fünften Teil). Statt Mini-Sternen musste man plötzlich Münzen sammeln, statt Spezial-Würfeln hatte man plötzlich Goldpilze, Zauberlampen und Kettenhund-Kapseln und statt einer Fahrt in einem abstrakten Fahrzeug lief man plötzlich als Spielfigur eigenständig über das Spielbrett und musste die Sterne mit Münzen kaufen. Dieser Regelumschwung hat mich ziemlich beeindruckt – auch aus der Sicht der alten Teile heraus. Dasselbe gilt für die Minispiele. Plötzlich bekam nur der Erstplatzierte Münzen und nicht alle Mitspieler je nach Platzierung unterschiedlich viele und auf einmal standen seitenlange Erklärungen, Tipps und Steuerungs-Befehle auf dem Screen. Es gibt ja viele Leute, die sagen, dass die alten Mario Partys (also Teil 1-8) viel besser seien als die heutigen Ableger. Ich kann dem ganzen Brimborium zum Teil zustimmen, aber es hängt auch stark davon ab, was man zuerst gespielt hat. Ich habe mit den Mini-Sternen und Bowsers wilder Jagd genauso viel Spaß gehabt wie jetzt auch mit fliegenden Kapseln und der Chance-Time. Dasselbe gilt für den jüngsten Teil Super Mario Party, auch, wenn ich den nicht mehr so ausführlich gespielt habe. Ich bin auf jeden Fall sehr gespannt, ob es bald ein neues Mario Party geben wird und wie das dann aussehen wird. Da man mit Mario Party Top 100 eine Art Remake nicht verworfen hat, fände ich so ein „Mario Party Ultimate" sehr cool. Sämtliche Bretter, sämtliche Regeln und sämtliche Minispiele aus allen Mario Partys vereint. Was haltet ihr davon? Und was meint ihr, würde Nintendo sowas machen? Ich bin auf jeden Fall gespannt.
Liebe Grüße, euer

Luca Dengel

JOHANNES: Hallo Luca und vielen Dank für deinen Beitrag! Passenderweise sprichst du da über ein Thema, das mich auch selbst immer wieder umtreibt, ich bin nämlich Mario-Party-Fan seit den N64-Ursprüngen, also seit Ende der 1990er. Die alten Teile fand ich absolut fantastisch, den jüngsten Ableger für die Switch ebenfalls, dazwischen gab es aber leider viel Mittelmaß und auch so manchen Totalausfall. Gespannt warte ich ich schon länger darauf, dass Nintendo endlich einen weiteren Ableger für die Switch ankündigt. Allein, dazu gekommen ist es bisher leider nicht. Aber was nicht ist, kann ja noch werden, oder? Deine Idee finde ich verlockend, wenngleich ich sie auch nicht für allzu realistisch halte, weil ein solches Ultimate-Schema den Rahmen vermutlich sprengen würde und neue und jüngere Spielerinnen und Spieler tendenziell überfordern und somit gänzlich abschrecken könnte. Toll ist die Vorstellung aber allemal! Ich persönlich hoffe, dass noch 2021 ein ganz neues Mario Party für die Switch erscheint, dass den guten Kurs von Super Mario Party weiterfährt, die Kritikpunkte angeht und sich spielerisch auf seine Ursprünge besinnt.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

EIN WILDER HYPE TAUCHT AUF!

Plötzlich sind alle wieder verrückt nach den Pokémon-Sammelkarten – warum eigentlich? Und sitzt die Redaktion eventuell auf wahren Goldgruben?

KATHARINA: Mir ist zwar bewusst, dass die Pokémon-Sammelkarten seit ihrer Geburtsstunde nie ganz weg waren, aber in letzter Zeit empfinde ich sie beinahe als omnipräsent – und jetzt bietet auch noch eine bekannte Fastfood-Kette Karten an und die Leute rennen den Restaurants die Türen ein! Warum entdeckt die Welt gerade jetzt das Trading Card Game wieder? Ich bin mir sicher, du kannst mir dazu ein paar Anhaltspunkte geben, oder, Johannes?

JOHANNES: Nun, liebe Katha, das kann ich tatsächlich! Ich bin in den letzten Wochen selbst ganz tief eingetaucht in die verrückte Welt der Pokémon-Sammelkarten und habe den Hype selbst miterlebt. Warum gerade jetzt? Das hat verschiedene Gründe, denke ich. Erstens verbringen gerade (fast) alle (viel) mehr Zeit Zuhause als normalerweise, und das nun schon eine ganze Weile, aus bekannten Gründen. Zweitens suchen in Zeiten von Negativzinsen immer mehr Menschen nach Möglichkeiten, Geld anderweitig anzulegen, auch seltene und extrem wertvolle Sammelkarten sind da keine minder gute Option als beispielsweise Wertpapiere oder Kryptowährungen. Man bedenke, dass einzelne Karten wie Holo-Glurak aus der „first edition“ im perfekten Zustand mittlerweile circa eine Million US-Dollar wert sind. Drittens haben Youtuber und Twitch-Streamer sowie bekannte und reichweitenstarke Influencer den Hype überhaupt erst so richtig losgetreten, auch andere Prominente wie der Rapper Logic tragen ihren Anteil. Außerdem macht es halt einfach Spaß, auch mir persönlich, und Pokémon ist ja ohnehin ein omnipräsentes Thema, das auch in Form von Sammelkarten ganz viel Anziehungskraft ausstrahlt. Wie erlebst du denn den aktuellen Hype? Und noch wichtiger: Hast du schon den Keller in deinem Elternhaus nach wertvollen Karten abgesucht und einen eigenen Online-Shop eingerichtet?

KATHARINA: Tatsächlich besitzen (oder besaßen?) auch mein jüngerer Bruder und ich einige Karten, die müssten aus der ersten Edition sein, aber ob, und wenn ja wo sie noch existieren, ist die andere Frage – einfach mal zum Elternhaus fahren und nachsehen ist ja gerade nicht möglich. Auf jeden Fall habe ich kurz Schnappatmung bekommen, als ich auf Ebay gesehen habe, dass die Mew-Sonderkarte, die es zusammen mit dem Kinoticket für den ersten Film gab, für circa 2.000 Euro eingestellt wurde! Allerdings habe ich dann auch schnell erkannt, dass das Preisniveau des Exemplars normalerweise sehr viel niedriger liegt. Von der Karte hatten wir jedenfalls mindestens eine Version. Sobald es wieder ohne Gefahr machbar ist, werde ich in der Heimat mal nach den Beständen sehen. Wir hatten ja auch noch die ganzen anderen Sammelkartenspiele, Yu-Gi-Oh!, Digimon (ob es das noch gibt?) und Magic: The Gathering. Vielleicht sind die auch was wert? Wie sieht denn dein Vorrat aus, besitzt du ein paar wertvolle Karten, also hast du, ohne es zu wissen, in jungen Jahren einen gewissen Reichtum angehäuft?

JOHANNES: Grundsätzlich habe ich zum Wert von Pokémon-Karten eine Sache gelernt und verinnerlicht: Es kommt auf den Zustand an. Die Unsummen, von denen man immer wieder hört, werden nur für absolut perfekte Karten ohne jeglichen Makel bezahlt. Schon der kleinste Kratzer macht aus einer 40.000-Euro-Karte eine, die bestenfalls 10 Euro wert ist. Das wusste ich zu Beginn meiner neuerlichen Pokémon-Sammelkarten-Hype-Reise noch nicht und ging fälschlicherweise davon aus, dass die alten Karten auf dem Dachboden bei meiner Mutter ein Vermögen wert sein müssten. Zwar war ich schon als Kind sehr ordentlich, habe meine Karten immer pfleglich behandelt und schon damals in Schutzfolien gepackt. Allerdings sind sie trotzdem nicht makellos – und damit leider auch kein Vermögen wert. Zudem braucht es ein offizielles Rating der PSA, eines amerikanischen Unternehmens, damit eine Karte wertvoll wird. Dort beträgt die Wartezeit derzeit aber eineinhalb Jahre …

ANZEIGE

Fractal Design

Define 7 PCGH Edition

Fractal

- **Testsieger unter den Midi-Tower-Gehäusen jetzt als PCGH-Edition**
- **3 × 140 mm Venturi-HF-Lüfter (3-pin) statt Dynamic-Lüfter**
- **Lüfter in einer speziellen PCGH-Version mit nur 800 U/min.**
- **5,25-Zoll-Halterung vorinstalliert**
- **Fronttür öffnet standardmäßig nach rechts**
- **PCGH-Metallaufkleber im Lieferumfang**

PCGH
Offizielles PCGH-Produkt

www.pcgh.de/define7

AUSGABE 06/2021

ab 19.05.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

LEGEND OF MANA (Vorschau)

Alles neu macht der Mai! Wir sehen uns im nächsten Heft mal genauer an, was die Neuauflage von Legend of Mana auf der Switch alles zu bieten hat.

NEW POKÉMON SNAP (Test)

Wir knipsen nach Herzenslust los und verraten euch in der nächsten Ausgabe, wie gut die Reinkarnation von Pokémon Snap geworden ist.

VIDEOSPIELE ALS WERTANLAGE (Magazin)

Taugen Videospiele als Altersvorsorge? Was ist eure Spielesammlung wert? In unserem großen Special dreht sich alles um kostbare Videogames!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Christian Dörre, Christian Fußy, David Benke, Felix Schütz, Jonas Höger, Stefan Wilhelm, Yannik Cunha
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Lukas Schmid (Ltg.), Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

POKÉMON™

Welcher POKÉMON-FILM fehlt noch in deiner Sammlung?

NEU

POKÉMON: DER FILM – DU BIST DRAN!

POKÉMON: DER FILM – DIE MACHT IN UNS

POKÉMON: MEWTU SCHLÄGT ZURÜCK – EVOLUTION

POKÉMON 15: KYUREM GEGEN DEN RITTER DER REDLICHKEIT

POKÉMON - DER FILM

POKÉMON 2 - DIE MACHT DES EINZELNEN

POKÉMON 3 - IM BANN DER ICOGNITO

POKÉMON - DER FILM: LUCARIO UND DAS GEHEIMNIS VON MEW

POKÉMON RANGER UND DER TEMPEL DES MEERES

POKÉMON 10 – DER AUFSTIEG VON DARKRAI

POKÉMON 11 – GIRATINA UND DER HIMMELSRITTER

POKÉMON 12 - ARCEUS UND DAS JUWEL DES LEBENS

POKÉMON 13- ZOROARK: MEISTER DER ILLUSIONEN

POKÉMON 14 - SCHWARZ UND WEISS

Auf DVD und BLU-RAY im Handel erhältlich!

The Pokémon Company INTERNATIONAL

www.pokemon.com

© 2021 Pokémon. © 1998-2012 PIKACHU PROJECT. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

polyband anime

www.polyband.de